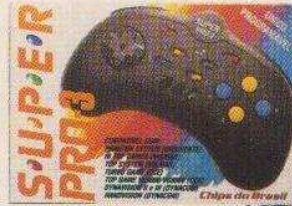
Prá debulhar os games e tornar o seu videogame o máximo, o canal é a linha SUPER PRO. Design super ergonomico e um modelo certo pra cada tipo de console.

SUPER PRO: *Compatível com Super Nintendo* é o modelo que além dos 6 botões de disparo independentes (A, B, X, Y, L e R) tem 6 chaves seletoras de turbo com 2 velocidades e chave de slow-motion.*

SUPER PRO 2: *Compatível com o Mega Drive* este é o modelo mais completo e avançado do mercado. Tem 4 botões de disparo (A, B, C e A+B), 2 botões laterais de disparo que podem ser programados (em A, B ou C), 3 chaves seletoras de turbo e auto-fire com 2 velocidades para os botões A, B e C além da chave seletora "SPEED" que permite mais 2 velocidades de turbos; chave seletora de slow-motion e botão de pause. O botão de disparo A+B tem as velocidades programadas através das chaves seletoras independentes.*

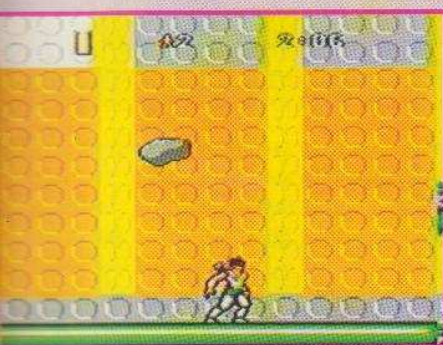
SUPER PRO 3: *Compatível com os videogames Phanton System*, VG 9000* e VG 8000*, Dynavision 2* e 3*, Hi Top Game*, Top System* e Handyvision*. Neste modelo você escolhe sua melhor configuração de jogo, tanto nos 4 botões de disparo (2A e 2B) dispostos de forma cruzada, como nas 4 chaves seletoras de turbo independentes com 2 velocidades para cada botão, 2 botões laterais com função de direcional L e R além das chaves seletoras de programação que possibilitam o uso deste joystick nos consoles acima. É só você programar e aí jogar inclusive nos videogames dos seus amigos.*

* MARCAS REGISTRADAS DE TERCEIROS

START

MEGA
STREET FIGHTER 2 SPECIAL CHAMPION EDITION

Pancadaria em grande estilo. Oito páginas com os melhores golpes, seqüências mortais e o final de cada lutador. Animal!

SUPER NES
GOOF TROOP (PATETA)

A Capcom mistura RPG com ação e faz um game de tirar o fôlego

MASTER
STRIDER 2

Uma ótima versão para o clássico de Mega com bons gráficos e desafio da hora

SHOTS
SUPER STREET FIGHTER 2

As imagens do arcade que está sacudindo os japoneses

MEGA · SUPER NES · MASTER · NINTENDO · PC · ARCADES

PILOTOS Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima Ioiô, Tadeu Cerqueira Pereira, Wagner P. Hernandez

BEST OF AÇÃO GAMES 1 — NOSSO SELO PARA OS GAMES MUITO ESPECIAIS

ALIEN 3 (Mega)

Não consigo fazer o truque de seleção de fases de jeito nenhum. Vocês podem me explicar melhor?
CAIO AUGUSTO P. OLIVEIRA
São Paulo, SP

Não apenas vamos explicar de novo como pedir desculpas por um erro referente a esta dica, publicada na edição 40. Na tela de opções (e não na de apresentação), faça a seqüência C, ↑, →, ↓, ←, A, → e ↓ com o controle 2. Um som estranho indicará que o truque entrou. Inicie o jogo normalmente e dê Start para pausar. Então, com o controle 1, faça os comandos C, A e B. A tela mudará de cor, indicando que algo diferente está acontecendo. Soltando a pausa você vai pular de nível.

OLYMPIC GOLD (Master)

Não consigo uma boa pontuação nas provas de arco e flecha. Qual é a manha para esta modalidade?
ADRIANA B. NOGUEIRA
Niterói, RJ

É realmente meio complicadinho, mas você chega lá. Primeiro, vá à tela de seleção de força, apertando qualquer botão do joystick. Depois, aperte 1 e 2 para acessar a tela de pontaria e regule-a com o Direcional. Agora, para atirar a flecha, aperte qualquer botão. Você conseguirá uma boa pontuação quando tiver encontrado a força e a direção adequadas. Mas para isso é preciso um pouco de treino. Procure atirar suas seis flechas em menos de um minuto, pois isso também conta.

BATMAN RETURNS (SNES)

De que jeito posso detonar o Pingüim na quarta fase deste jogo?
MÁRCIO F. DE ARAÚJO
Santa Maria, RS

Desvie dos ataques do Pingüim e, entre um e outro, use batrangues e bombas para acertá-lo. O lance é sacar o ritmo dele e saber quando atacar, com muita paciência.

DRAGON STRIKE (Nintendo)

Êta joguinho difícil! Vocês não podem descolar uma manha que facilite um pouco a minha vida?
JOSÉ AUGUSTO MOREIRA
Santos, SP

Infelizmente, não existe uma dica milagrosa para seleção de fases, invencibilidade ou coisa parecida. Mas se você quiser dar uma espiada no nível 12, use a password FKHMMR. Ela também lhe dá um dragão de bronze, que é o mais indicado para esta missão. De resto, o lance é ficar de olhos bem abertos para não levar tiros e fazer o reconhecimento da área palmo a palmo.

STREETS OF RAGE 2 (Mega)

Afinal, onde está o trampolim que vocês disseram que o Max precisa usar para pular em cima do inimigo? Esta informação foi publicada na edição 29 e depois no Especial Só Dicas.
WAGNER DANTAS
São Paulo, SP

A palavra trampolim foi usada em sentido figurado, Wagner. Nossa intenção foi dizer que é preciso usar qualquer coisa que possa funcionar como um trampolim para que o Max atinja maior altura. O que poderia ser? Os barris que existem no cenário, por exemplo. Em vez de chegar detonando os barris, salte para cima deles e de lá é possível atingir a cabeça do adversário com os referidos golpes. Já aprendemos nossa lição e da próxima vez seremos mais claros. Promessa.

SOS/CARTAS Av. Nações Unidas, 5777
2º andar - São Paulo, SP - cep 05479-900

MASTER

O Master System teria capacidade para processar mais de 4 Mega de memória num cartucho? E o efeito zoom, pode ser feito por ele?
RAFAEL Y. CORREIA
Rio de Janeiro, RJ

Os videogames vivem surpreendendo a gente, Rafael. Veja o caso do Street Fighter 2: a versão para Super NES tem 20 Mega, e a de Mega Drive tem 24 Mega. E a gente pensando que 16 Mega já fossem demais para eles... O limite de capacidade destes videogames, assim como o do Master, é uma incógnita para nós. Somente o fabricante tem uma noção exata disso. Quanto ao zoom, em jogos de Master, acreditamos que não seja possível, pois trata-se de um efeito que desloca muitos sprites (pontos que se movem) ao mesmo tempo.

DESAPONTADO

Quero manifestar meu profundo desapontamento com a matéria sobre a feira CES de Chicago, onde a Sega aparece com muitas novidades e a Nintendo com quase nenhuma. Eu, que sou fã da Nintendo, achei a matéria um verdadeiro massacre.
WALBERTO VIANA SILVA
Recife, PE

A matéria sobre a feira, publicada na edição 38, é um retrato fiel das novidades mostradas por Sega e Nintendo na época, Walberto. Não inventamos os lançamentos da Sega e tampouco omitimos novidades da Nintendo. O que você precisa ver é que, na luta entre as duas empresas para dominar o mercado, existem momentos em que uma está mais em evidência do que a outra. Se discriminássemos a Nintendo, não teríamos publicado o anúncio da empresa de que ela está desenvolvendo um supervideogame de 64 bits, (edição 43), nem daríamos capa para os excelentes jogos que saem para o Super NES. Reflita um pouco sobre isso.

ERRO

Vocês cometeram um grande erro na edição 42, dizendo que o game Samurai Shodown era o primeiro a ter duas lutadoras. Acontece que World Heroes 2 e Ranma 1/2 2 também têm mais de uma mulher que luta. O que vocês me dizem disso?
LEONARDO M. UHLONANN
Niterói, RJ

Dizemos OK, Leonardo, você está certo. E é bom os leitores nos escreverem apontando falhas, para corrigirmos e aperfeiçoarmos a revista. Agora, pra gente, não tem essa de erro grande ou erro pequeno: todos eles são graves e nós nos esforçamos para não publicar nenhum. Deveríamos ter dito que Samurai Shodown era um dos primeiros jogos de luta em Arcade a ter duas mulheres. Aliás, foi o segundo. Mas World Heroes 2 pintou só dois meses antes (ed. nº 36, junho). Ranma 1/2 2 é de luta, mas não é Arcade. Sinceramente, você acha isso um "grande erro"?

NEO GEO

Quanto custa um Neo Geo Ouro no Brasil? Que cartucho vem com o aparelho?
EMERSON MILHA
Guarapuava, PR

O Neo Geo Ouro está custando o equivalente a 750 dólares no Brasil e vem com um cartucho World Heroes 2, além de dois joysticks.

NOVOS ACESSÓRIOS DA KONAMI

Especialmente no Japão, a softwarehouse Konami dedica-se também a bolar acessórios chocantes para videogames. Uma de suas últimas novidades é o joystick sem fio Hiperbeam, para os videogames de 8 e 16 bits da Nintendo. O maior charme do novo acessório é o receptor do sinal infravermelho, que tem a forma de uma anteninha parabólica. Já quem tem um Gameboy vai curtir o Hyperboy, uma espécie de gabinete para colocar o videogame dentro. Com o acessório, o Gameboy fica parecido com uma mini-máquina de arcade, ganhando um controle direcional tipo alavanca e uma tela uma vez e meia maior que a original.

Hyperbeam usa um receptor em forma de parabólica

O Hyperboy deixa o Gameboy com cara de miniarcade

ACESSÓRIO MELHORA IMAGEM DO MEGA DRIVE

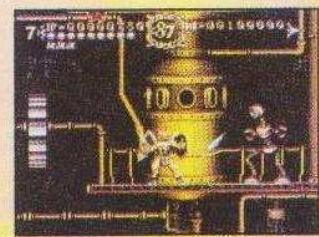
Para quem não se contenta com menos do que a perfeição, a fabricante japonesa Santa criou um curioso acessório capaz de aprimorar a definição gráfica das imagens do Mega Drive. Mas calma: o acessório não acrescenta novas cores ou cria efeitos tridimensionais. Ele apenas "depura" as imagens, deixando-as mais refinadas. A Santa está comercializando, no Japão, dois modelos da Unidade Terminal S Mega: um para o Mega Drive 1 e outro para o Mega Drive 2.

FIQUE DE OLHO NESTES GAMES

SUPERNES

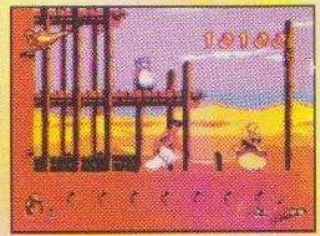
Dicas de bons jogos para Super Famicom/SNES que estão saindo no Japão em outubro e novembro.

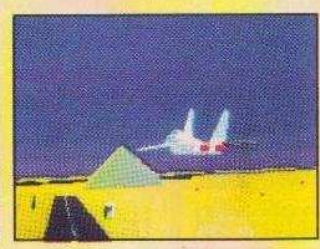
SUZUKA 8 HOURS - Simulador de corrida de motos que virou febre nos arcades. Saiu no Japão agora em outubro. A própria Namco desenvolveu o cartucho, que reproduz fielmente os desafios das pistas do game: chuva, noite, curvas fechadas e muita velocidade. Pode ser jogado em dupla, e neste caso, a pista fica dividida ao meio.

ACTRAISER 2 - Continuação de *Actraiser*, um dos primeiros games desenvolvidos para o Super Famicom. Em vez do jeitão RPG-Action da primeira versão, *Actraiser 2* é agora pura ação. As forças do mal unem-se novamente para dominar os seres humanos. Um Deus do bem enfrenta a parada, munido de um par de asas, escudo e espada. Em novembro, pela Enix.

DESERT FIGHTER - Game de estratégia militar. Segue a linha de *Desert Strike*, da Electronic Arts, mas parece ser bem mais complexo. Imagine que até aspectos econômicos e políticos dos países são levados em conta. O jogador escolhe entre dois tipos de avião: o caça F-15 Strike Eagle, ágil e ideal para missões de combate aéreo; e o A-10 Thunderbolt 2, indicado para missões de bombardeio. Sai em novembro pela Seta.

MEGA

Estes são alguns dos lançamentos previstos para outubro e novembro que vale a pena conferir.

ALLADIN - Está saindo neste mês de outubro, nos States. Feito pela Sega, o game está simplesmente impecável: cenários tão bonitos quanto os do desenho, dificuldade moderada e muita ação. A movimentação do personagem principal é nota 10. Um game das mil e uma noites com 24 Mega!!!

ROBOCOP VS. TERMINATOR - Game de ação da Virgin, com lançamento programado para outubro ou novembro. Controlando Robocop e várias opções em armas, o jogador enfrenta terminators e uma renca de engenhocas mecânicas criadas pelo Skynet. Com 16 Mega, o game tem várias fases e cenários legais.

MIG 29 - Simulador de vôo do famoso caça soviético Mig 29. Utiliza gráficos poligonais e tem várias missões. O game tenta ainda reproduzir o comportamento real do avião na decolagem, vôo e aterrissagem. Da Tengen, 8 Mega, lançamento em outubro no Japão.

E COM VOCÊS...

SUPER STREET FIGHTER 2

Está pintando neste mês de outubro a mais nova versão do melhor game de pancadaria de todos os tempos. É o *Super Street Fighter 2 - The New Challengers*, estreando inicialmente em arcade. O game foi planejado para encerrar a saga de grande sucesso de *Street Fighter 2*. Ou seja: seria a última versão. Tomara que a Capcom mude de idéia... Não se sabe ainda se haverá uma versão do novo jogo para Mega e Super NES, mas podemos ter esperanças. Por enquanto, vamos ficando com as imagens e detalhes do arcade.

NOVOS GOLPES E LUTADORES

Quatro novos personagens juntam-se à galera de *Street Fighter*, trazendo novas técnicas de combate e cenários. Os 12 outros personagens aparecem com novos golpes, cenários ligeiramente modificados e um novo guarda-roupa (são oito opções de cores). O movimento de magia da Chun-Li, por exemplo, ficou mais "assanhado". Ryu ganhou uma magia vermelha que queima o adversário (inspirada na bola vermelha que saia acidentalmente na máquina). O Dragon Punch do Ken também queima. Balrog ganhou uma cabeçada para defender-se de inimigos que pulam. Vega aparece com um novo tipo de ataque com garra, e por aí vai.

Quando esta matéria foi feita, a máquina estava com 80% do trabalho de programação concluído. Algumas características que citamos podem mudar. E há coisas que podem ser incluídas, como um modo Tournament Battle, que estava em estudos no Japão.

MÁQUINAS INTERLIGADAS

Foram feitos testes em que, quatro máquinas eram interligadas, permitindo a participação de até oito jogadores num torneio. À medida que os jogadores enfrentavam-se, o sistema ia fazendo um ranking dos melhores até chegar ao grande campeão.

Uma coisa é certa: vai ser um grande barato jogar *Super Street Fighter 2*. Já podemos ver as filas se formarem atrás dos primeiros arcades que chegarem ao Brasil, o que deve estar acontecendo até o final do ano.

OS QUATRO NOVOS DE SF2

CAMMY
Inglesa, com 19 anos, é uma agente especial que luta de montão com as pernas e é extremamente rápida. E bonita, mas cruel.

DEE JAY
Jamaicano de 27 anos, combina kickboxing com dança e muita ginga. Além disso, tem uma magia parecida com o Sonic Boom.

THUNDER HAWK
34 anos, é um índio que vive no México e tem uma técnica de luta inspirada nos movimentos do falcão.

FEI LONG
24 anos, nasceu em Hong Kog e é um expert em artes marciais. É metido a valente e possui um chute parecido com o Dragon Punch.

Que beleza! Nada menos do que 16 lutadores para escolher

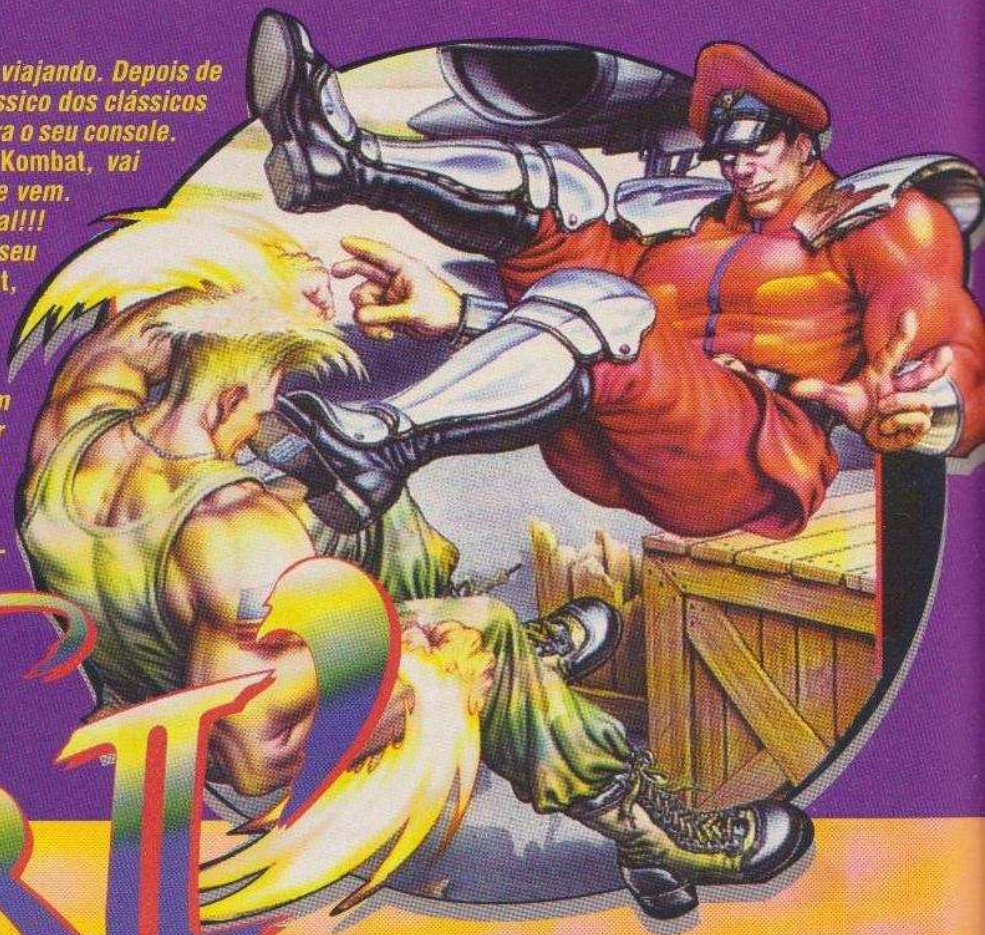
Os personagens antigos ganharam novos movimentos, como a cabeçada de Balrog

Fei Long, uma das novidades, parece até um Bruce Lee cover

Os novos cenários deixaram o visual do arcade ainda melhor. Aqui, T. Hawk luta em seu país, o México

Pode se beliscar à vontade: você não está viajando. Depois de meses de enrolação, a Capcom lançou o clássico dos clássicos para Mega. Sério, cara! STREET FIGHTER para o seu console. O game é um detono e, junto com Mortal Kombat, vai render pancadaria de primeira até o ano que vem. Respire fundo e treine os dedos: SF2 é animal!!!

Se aquele vizinho pentelho dizia que o seu Mega não tinha a manha de detonar no Street, pode encher o saco dele. O game é um arraso. Também, pudera! É o primeiro cartucho de 24 Mega para um console de 16 bits.

Os gráficos são pra lá de animais, com detalhes diferentes dos da versão de Super NES. A resposta é rápida e os golpes são demais. O controle também é à pampa. Só o som ficou devendo. As vozes digitalizadas são fraquinhas, sem potência. Mas sem drama: dá pra se acostumar depois de um tempinho.

STREET FIGHTER II
SPECIAL CHAMPION EDITION

COMPARE AS VERSÕES

Tela do Ryu no SNES...

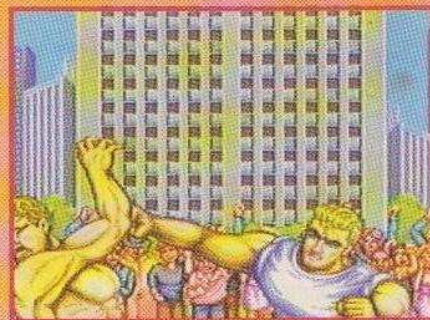
...e no Mega. O detalhe da lua é demais. Um desbunde

NOVIDADES DA VERSÃO ESPECIAL: SELEÇÃO DE GOLPES E 10 VELOCIDADES

Deu pra sacar o nome completo do game? *Street Fighter 2 - Special Champion Edition.* O jogo é quase idêntico à versão Turbo, lançada em junho para SNES. Ou seja: dá pra jogar no modo Champion Edition e no modo Hyper (mais rápido e com alguns golpes a mais). O "Special" fica por conta das novidades do cartucho.

Se no Street Turbo de SNES você precisa de um código para jogar com dez velocidades, aqui o lance é direto. Basta escolher a velocidade do modo Hyper e detonar. O mesmo rola com os golpes especiais. No game de SNES, para lutar sem este ou aquele golpe, você precisa de um código especial. No game de Mega, é só acionar ou desligar os golpes escolhidos. Moleza! Mas isso só rola no Versus Mode, OK?

1P		2P	
Lightning Kick	ON	Psycho Crusher	ON
Whirlwind Kick	ON	Scissor Kick	ON
Kikoken	ON	Head Stomp	ON
Air Spinning Bird Kick	ON		

COM OU SEM MAGIA
No Versus Mode, dá pra escolher os golpes que cada um pode usar. Faça as regras do jogo!

Quem não conhece esta abertura? É como o arcade SF2 começa. Em casa, só com o cartucho de Mega...

STREET FIGHTER 2: SPECIAL CHAMPION EDITION / Capcom

1 ou 2 jogadores
24 Mega

GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

NO JOYSTICK DE 3 BOTÕES, APERTE START PARA MUDAR DE SOCO PARA CHUTE. TODOS OS COMANDOS COM DIRECIONAL FORAM DADOS COM SEU LUTADOR À ESQUERDA. QUANDO ESTIVER LUTANDO DO LADO DIREITO DA TELA, INVERTA OS COMANDOS

COMANDOS

O joystick é configurável. Para ninguém ficar louco, bolamos uma convenção. Assim, cada um joga com a configuração que bem entender. E detona na boa.

Soco	Qualquer soco. A intensidade do golpe varia com a força do soco	↓ ↘ →	Sem vírgula: de uma vez só, deslizando
SFR	Soco fraco		
SM	Soco médio	←, ←	Com vírgula: um de cada vez
SFO	Soco forte		
Chute	Qualquer chute. A intensidade do golpe varia com a força do chute	↑ + B	Os dois ao mesmo tempo
CFR	Chute fraco		
CM	Chute médio	2s	Segure por dois segundos
CFO	Chute forte		

GROUP BATTLE

A maior novidade deste Special Champion Edition é o Group Battle Mode. Nele, cada jogador forma uma "equipe", escolhendo de um a seis lutadores. Daí, os dois times se enfrentam. No Match Play, você é obrigado a lutar com o mesmo número de guerreiros que o seu adversário. E as lutas rolam no estilo dois a dois. Tipo Ryu vs Ken, Chun-Li vs Guile e assim por diante. Ganha quem obtiver o maior número de vitórias.

Já no Elimination, dá pra optar por um número diferente de lutadores. Exemplo: um time de três enfrentando uma equipe de seis. O esquema é o manjado "quem ganha fica". Exemplo: se o Ryu ganha do Ken, ele fica na tela para lutar com o Guile. É por isso que se chama Eliminaton: quem perde é eliminado. Elementar, meu caro Watson.

Doze lutadores para você detonar. Dá pra se divertir até o dedão inchar...

DEDO NO START

A Capcom produziu o *SF2* de Mega pensando no novo controle de seis botões da Sega. Mas se você ainda não descolou o novo joystick, não se desespere. Dá pra jogar com o bom e velho joystick de três botões que veio junto com o seu Mega. Só fica um pouco mais difícil. Afinal, são só três botões, todos de ataque: fraco, médio e forte. Para mudar de chute para soco, ou vice-versa, só apertando Start. Bem chatinho...

Street Fighter 2: Special Champion Edition é um marco técnico: os 24 Mega de memória levam o seu Mega Drive ao limite. Um game nota 10, com louvor. Com o novo joystick de seis botões da Sega, até parece o arcade. Mesmo com o joystick de três botões dá pra encarar numa boa. É só ficar esperto na hora de apertar Start. Galera, acabou o aluguel da moçada de SNES. *SF 2* para Mega é uma realidade. E que realidade legal! O que você está esperando? Corra até a locadora mais próxima e... FIGHT! FIGHT! FIGHT!

PANCADARIA COLETIVA

Group Battle é o maior barato. Escolha seus lutadores e mande pau

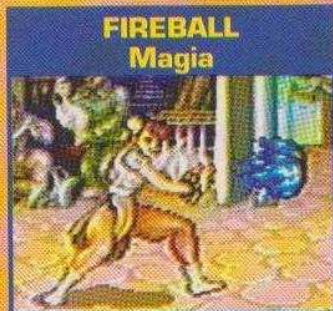
GAME OVER PRA NOVELA

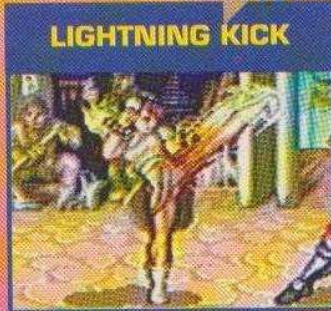
SF 2 é "o" game de pancadaria. Mas os caras da Capcom e da Sega não precisavam ter feito novela mexicana em cima do lançamento do cartucho. Há meses não se fala em outra coisa.

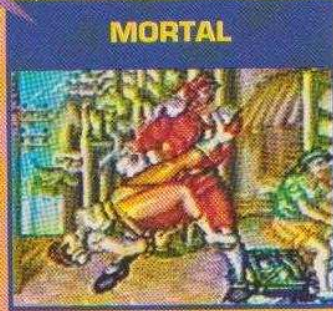
Primeiro, rolou um papo de que o game sairia em abril. Logo em seguida, chegou um fax aqui na redação informando que o game seria lançado no começo de junho, durante a CES de Chicago. Nada feito. Falamos com a moçada da Capcom e da Sega em Chicago. Eles não abriram o jogo. Só disseram que o game estava sendo aperfeiçoado e que sairia até setembro. Santa enrolação. A gente já estava cansado de ver fotos e vídeos de *SF 2*. Quando a paciência já tinha ido pro brejo, o telefone tocou. Era dos States. "Oi, aqui é fulana de tal, da Capcom. *SF 2* vai sair na próxima semana". A redação parou. UFA! A novela foi longa e chata. Mas valeu a pena esperar...

CHUN-LI

Pulo com SFO, SFO parado e lightning kick

A ÚNICA MULHER DO GAME. ELA É RÁPIDA E USA SUAS BELAS PERNAS COMO NINGUÉM. CHINESA, CHUN-LI GANHOU MAGIA NO MODO HYPER. SEU SPINNING BIRD KICK É ANIMAL. O LIGHTNING KICK DETONA!!!

FIREBALL
Magia

← ↙ ↓ ↘ → + Soco. Só no Hyper

LIGHTNING KICK

Chute rapidinho

MORTAL

Perto do cara, CM

WHIRLWIND KICK
ou Spinning Bird Kick

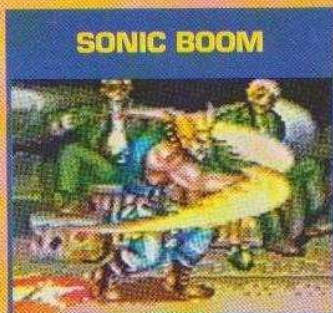
↓2s, ↑ + Chute (no alto). Só no Hyper

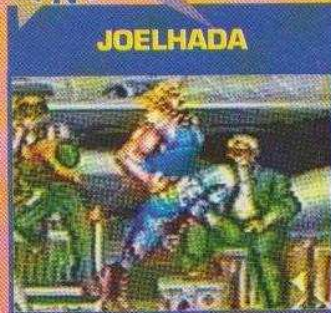
JOELHADA

Perto do cara, aperte CFO

GUILE

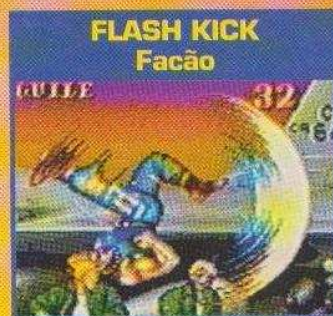
Jogue magia e vá para cima com SFR, dê um SFO no chão e já fique preparado para soltar outra magia. Por fim, dê um SFO na cara

EQUILIBRADO, O AMERICANO GUILE DETONA COM SEU FACÃO. PERTO DO INIMIGO, ELE ACERTA DUAS VEZES. PEGAR O ADVERSÁRIO NO AR E JOGAR NO CHÃO É MASSA. E UMA ENTERRADA QUEBRA A ESPINHA.

SONIC BOOM

← 2s, → + Soco

JOELHADA

← + CM

PEGADA NO AR

Pule e agarre com CM ou CFO

FLASH KICK
Facão

↓ 2s, ↑ + Chute

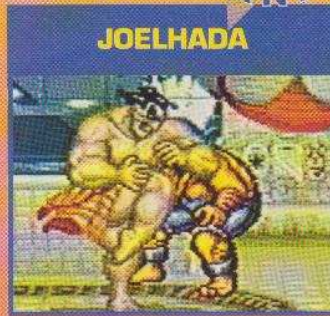
JOGADA

Pule e pegue com SM ou SFO

E. HONDA

Pule, dê um SFO ou um CFO e vários tapas rápidos

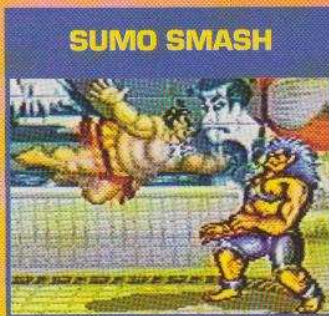
SUMO HEAD BUTT Torpedo

← 2s, → + Soco

JOELHADA

Cole e aperte CFO

HUNDRED HAND SLAP

Soco rapidinho. É o tapa rápido

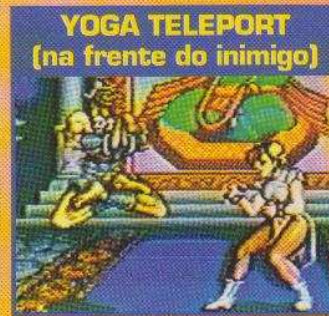
LUTADOR DE SUMÔ É GORDÃO, MAS NADA BABACA. E O JAPONÊS HONDA NÃO É EXCEÇÃO. ELE VOA NO INIMIGO COM O TORPEDO E PULA NA CABEÇA COM O SUMO SMASH. SEUS SOCOS RÁPIDOS DESNORTEIAM OS ADVERSÁRIOS.

SUMO SMASH

↓2s, ↑ + Chute. Só no Hyper

JOGADA LONGE

Perto, → + SM

DHALSIM

É bico! SFR, Yoga Fire, SFR, Yoga Fire...

YOGA TELEPORT (na frente do inimigo)

← ↓ ↙ + 3 botões de chute (ou de soco). Só no Hyper

YOGA FLAME

← ↙ ↓ ↘ → + Soco

PARAFUSO COM OS PÉS

↑ para pular, ↓ + CFO

ESTE INDIANO É TODO ZEN. SEU TELEPORT CONFUNDE PACAS: É IDEAL PARA PEGAR O INIMIGO DE SURPRESA. O YOGA FIRE TORRA OS MIOLOS DE QUALQUER UM. SEU PARAFUSO É LEGAL. A RASTEIRA DE LONGE DETONA, DERRUBA MESMO.

YOGA TELEPORT (atrás do inimigo)

→ ↓ ↘ + 3 botões de soco (ou de chute). Só no Hyper

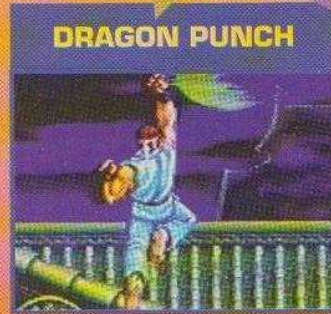
YOGA FIRE

↓ ↘ → + Soco

RYU

Pulo, SFO no rosto do adversário e Dragon Punch

FIREBALL Magia

↓ ↘ → + Soco

DRAGON PUNCH

→ ↓ ↘ + Soco

HURRICANE KICK Giratória

↓ ↙ ← + Chute

ELE SE ACHA O "PONZÃO" DO GAME. SEU DRAGON PUNCH TEM MENOS ALCANCE QUE O DE KEN. MAS A GIRATÓRIA NO ALTO E A JOELHADA CONTINUAM DEBULHANDO.

AIR HURRICANE KICK Giratória no Alto

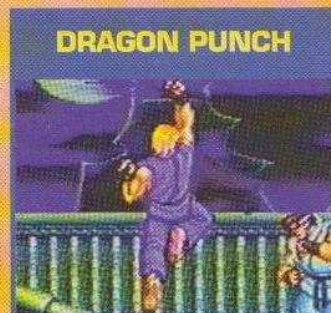
Pule e ↓ ↙ ← + Chute. Só no Hyper

JOGADA COM OS PÉS

Perto do adversário, → + CM ou CFO

KEN

SEQÜÊNCIA ANIMAL

Ideal para inimigos muito altos. Dê SFO ou CFO e um belo Dragon Punch

DRAGON PUNCH

→ ↓ ↘ + Soco. O comando é idêntico ao de Ryu, mas tem maior alcance

FIREBALL Magia

↓ ↘ → + Soco

HURRICANE KICK Giratória

↓ ↙ ← + Chute

KEN É NORTE-AMERICANO E SUA GIRATÓRIA CONTINUA IDEAL PARA DESEMBAÇAR O ADVERSÁRIO. O DESLOCAMENTO LATERAL DE SEU DRAGON PUNCH É O MAIOR DE TODOS E DERRUBA QUALQUER UM. EXPERIMENTE!

AIR HURRICANE KICK Giratória no Alto

Pule e ↓ ↙ ← + Chute. Só no Hyper

JOGADA COM OS PÉS

Perto do adversário, → + CM ou CFO

ZANGIEF

Peitada, CM e Turbo Spinning Clothesline (giratória)

O RUSSO ZANGIEF É FORTE, MAS UM DOS MAIS LENTOS DO GAME. COMO NO SNES, SUAS GIRADAS PODEM SER FEITAS ANDANDO E A ENTERRADA AINDA É BOA OPÇÃO. O PILÃO TRIPLO É SEU ATAQUE MAIS DETONANTE.

PEITADA

↑ ↓ + SFO

SPINNING CLOTHESLINE
Girada Lenta

Aperte dois botões de soco simultâneamente

TURBO SPINNING CLOTHESLINE

Aperte dois botões de chute ao mesmo tempo. Só no Hyper

SPINNING PILE DRIVER
Pilão Triplo

→ ↘ ↓ ↙ ← ↖ ↑ ↗ → + Soco

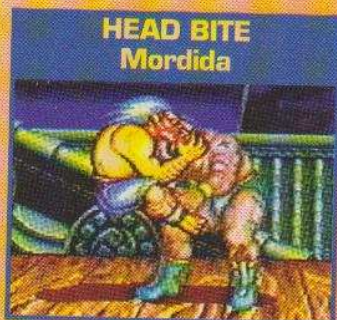
ENTERRADA

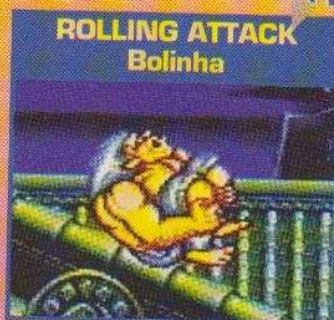
→ + SFO

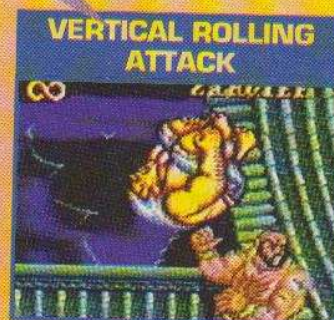
BLANKA

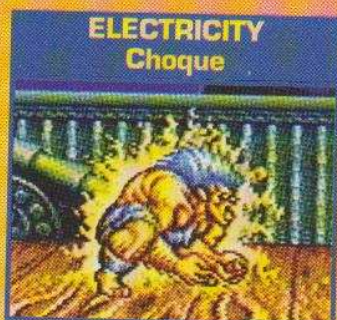
SEQÜÊNCIA ANIMAL

Pulo, SM e choque

BLANKA É O HOMEM-FERA DA AMAZÔNIA E TAMBÉM NESTA VERSÃO TEM UMA MORDIDA QUE SUGA MUITA ENERGIA. O CHOQUE ESTÁ RÁPIDO E FÁCIL DE SER ACIONADO. A BOLINHA PARA CIMA CONTINUA SENDO O QUE LIGA.

HEAD BITE
Mordida

Perto do adversário, → + SFO

ROLLING ATTACK
Bolinha

← 2s, → + Soco

VERTICAL ROLLING ATTACK

↓ 2s, ↑ + Chute. Só no Hyper

ELECTRICITY
Choque

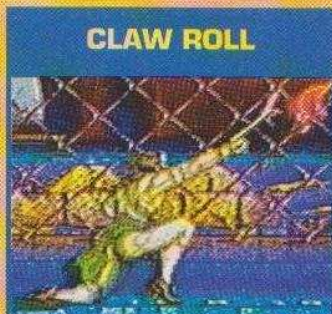
Aperte o botão de soco várias vezes e em seguida

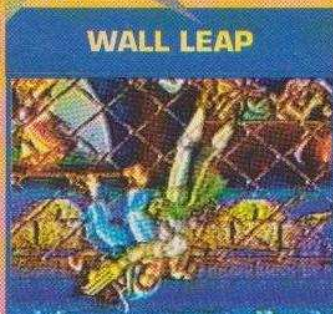
CABEÇADA

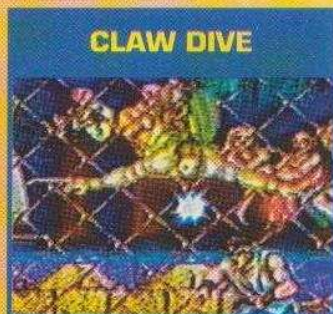
Perto do adversário, → + SM

VEGA

Pule em cima do adversário com SFO ou CFO, dê um SFO e termine com um Claw Roll

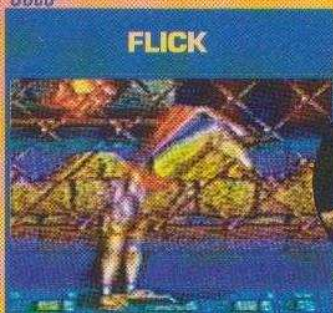
ESTE ESPANHOL É MUITO VAIDOSO. USA UMA MÁSCARA PARA PROTEGER O ROSTO NAS LUTAS. ÁGIL, VEGA SABE USAR AS PERNAS. SUBA NA GRADE E VOE NO ADVERSÁRIO: É FATAL. SURPREENDA COM O FLICK.

CLAW ROLL

← 2s, → + Soco

WALL LEAP

↓ 2s, ↑ + Chute. No ar, colado ao adversário, aperte o Direcional com Soco

CLAW DIVE

↓ 2s, ↑ + Chute. Complete com um Soco ainda no ar, a meia distância do inimigo

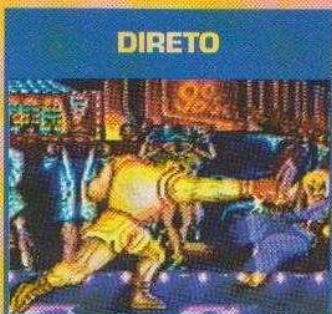
ENTERRADA PARADO

Bem perto, aperte → + SFO

FLICK

No Champion, ← ←. No Hyper, aperte os três botões de soco juntos

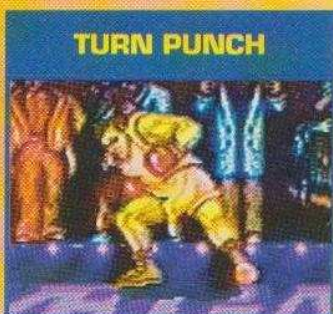
BALROG

Pule, dê um SFO na cabeça, abaixe, dê um SM e derrube com uma rasteira

BOXEADOR AGRESSIVO, ESTE AMERICANO FOI BANIDO DAS COMPETIÇÕES POR SER DESLEAL. SEU SOCO É O MAIS PODEROSO DO GAME. EM COMPENSAÇÃO, ELE NÃO USA AS PERNAS. O TURN PUNCH É ANIMAL!

DIRETO

← 2s, → + Soco

GANCHO

← 2s, → + Chute

TURN PUNCH

Aperte os três botões de Soco ou de Chute e solte juntos. Quanto mais você segurar, mais forte o golpe será

CABEÇADA

Perto do cara, → + SFO

FIST SWEEP
Rasteira

↓ + CFO

SAGAT

Pulo, voadora, rasteira com CM e termine com Tiger Uppercut ou magia embaixo

TIGER UPPERCUT

→ ↓ ↘ + Soco

TIGER KNEE
Joelhada Dupla

↓ → ↗ + Chute

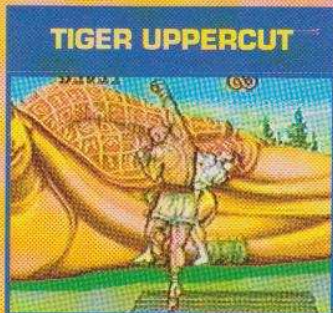
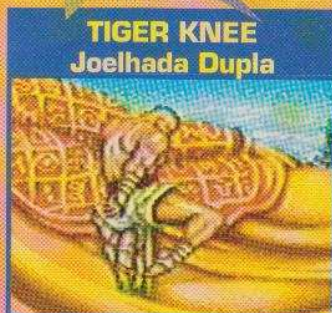
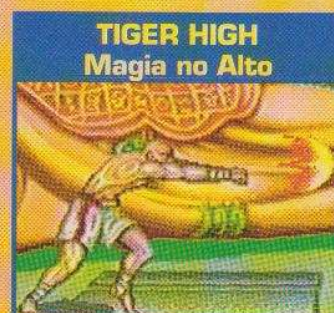
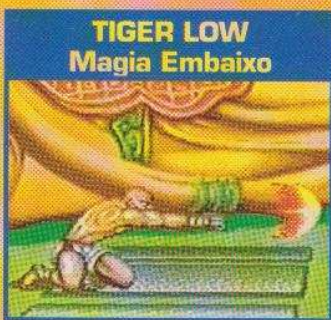
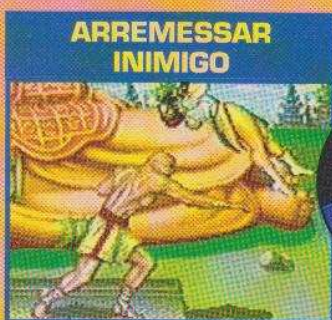
TIGER HIGH
Magia no Alto

↓ ↘ → + Soco

SAGAT CONTINUA A FIM DE DERROTAR RYU PARA SE VINGAR DA CICATRIZ QUE ELE DEIXOU NO SEU PEITO. SUA JOELHADA DUPLA É DETONANTE, MAS SEU GOLPE MAIS ANIMAL É O TIGER UPPERCUT.

TIGER LOW
Magia Embaixo

↓ ↘ → + Chute

ARREMESSAR INIMIGO

Perto do adversário, → + SFO

M. BISON

Pulo, voadora com SFO, soco abaixo da linha de cintura e finalize com torpedo ou tesoura

PSYCHO CRUSHER
Torpedo de Fogo

← 2s, → + Soco

HEAD STOMP
Pisão na Cabeça

↓ 2s, ↑ + Chute

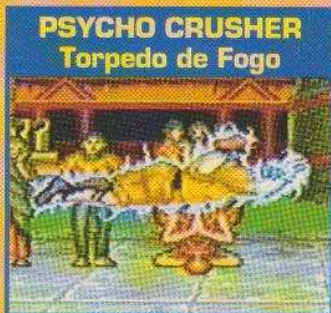
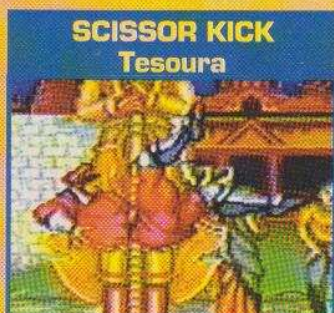
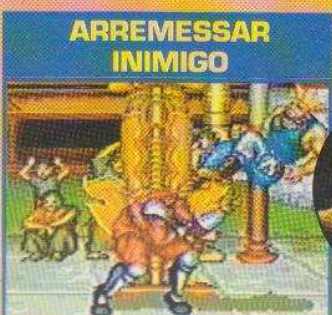
SCISSOR KICK
Tesoura

← 2s, → + Chute

BISON, O VILÃO PRINCIPAL DO JOGO, CONTINUA CRUEL E IMPIEDOSO. POR ISSO, TODA A GALERA DE STREET FIGHTER 2 QUER DAR UM PAU NELE. MAS SEU TORPEDO DE FOGO E TESOURA CONTINUAM SEGURANDO A ONDA.

RASTEIRA

↓ + CFO

ARREMESSAR INIMIGO

Perto do adversário, → + SM ou SFO

B.O.B. / Electronic Arts			
Ação	8 Mega	1 jogador	
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

B.O.B. é um andróide meio xarope, que vive perdidão. Seu problema é que ele está de olho numa gata e precisa fazer algum coisa para conquistá-la. Um dia, depois de muito trampo, e consegue descolar o carro do velho e sai pra dar um rolê. M B.O.B. delirou demais. Saiu por aí voando e arrebentou carro do paizão. E mais: foi parar num planeta muito louc

E agora? O lance é conseguir sair deste mundo gosmento cheio de figuras pentelhas. Só depois é que você poderá volt pra casa e, de quebra, tentar conquistar a tal garota. Mas melhor você ir voando. Seu pai já está bufando e as garotas, vo sabe, não gostam de ficar esperando.

Game bocejo

B.O.B. é longo pacas. As fases são enormes. O game é legal, mas cansa e dá vontade de bocejar. Mas tem passwords. Dá pra jogar e anotá-las. Se cansar, você pode parar e ouvir um som ou ler alguma coisa. Depois é só voltar e detonar de novo. Zerar este game dá um trampinho maneiro. Além de longas, as fases são bem diferentes umas das outras. Você guia um carrão invocado (tipo nave), usa itens espertos e tem seis armas para debulhar.

O visual é um barato, com gráficos criativos e variados que dão um show. O som é fraco, mas não faz feio e o desafio compensa. Como veio da Electronic Arts, a gente esperava um pouquinho mais. Mesmo assim, vale a pena. Afinal, não é sempre que a gente vê um robô apaixonado ser esmagado por blocos de concreto.

Energia

Dê um tempo na frente destas portas. Coloque para cima e complete a sua energia

Chefes

O primeiro atira pela boca e por um canhão louco. Acerte-o na cabeça. O esquema é quase o mesmo para todos os chefes do game: use tiro triplo ou míssil teleguiado

COMANDOS		
A - Item	B - Arma	C - Pulo

ARMAS E ITENS

Armas no lado esquerdo e itens no direito. Veja para que servem no texto abaixo (em ordem, de cima para baixo). Pause e aperte A para itens e B para armas

ARMAS	
TIRO SIMPLES	Rápido, mas fraco
TIRO TRIPLO	Três vezes melhor
FOGO	Forte e de curto alcance
MÍSSIL TELEGUIADO	Com radar
RAIO	Detona quase tudo
ESCUDO	Animalesco

ITENS	
LÂMPADA	Você fica invisível e invencível
CAPACETE	Invencibilidade por segundos
GUARDA-CHUVA	Para as descidas
TRAMPOLIM	Para subir
HELICÓPTERO	Voa em qualquer direção
BOMBA	Explode tudo na tela

Ande abaixa detonando es criaturas de sadelo em no de lua cheia. com o jato fogo

Você controla nave e tem te po contado pa completar fase. Vá corre do, mas se barbarizar

Vidinha esper Use o tramp lim, descole Up e caia for

Desça, vá ret suba até o fi Vire à esque e desça na núltima queb da. Daí pra fre te, vá semp por baixo

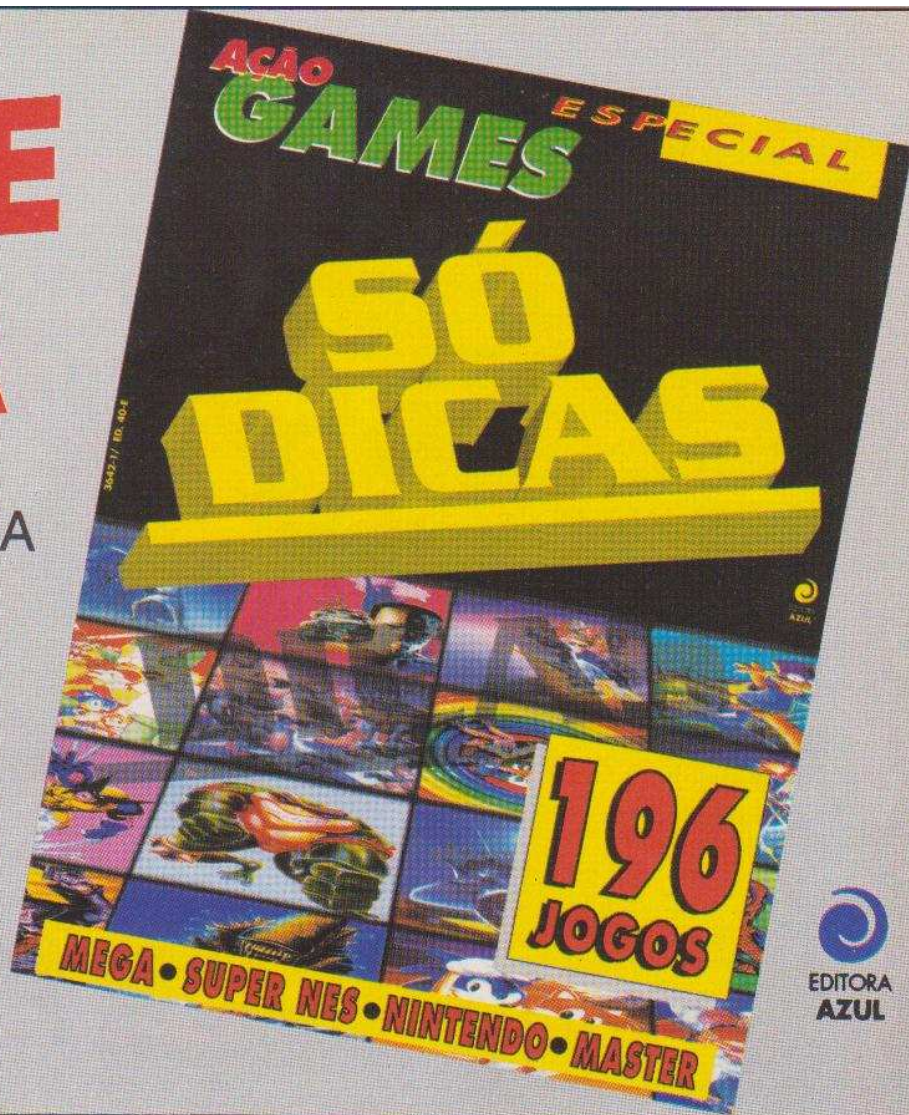
APROVEITE! AS PASSWORDS SÃO IGUAIS ÀS DO SUPER NES!!!

PASSWORDS

171058	652074
950745	265648
472149	462893
672451	583172
272578	743690

FIQUE FERA

CHEGOU *SÓ DICAS*, UMA
EDIÇÃO ESPECIAL DA
REVISTA *AÇÃO GAMES*
CHEIA DE TOQUES
ESPERTOS PRA VOCÊ
ESTRAÇALHAR.

NAS BANCAS

RÁTIS PRA VOCÊ COLECIONAR CARDS ANIMADOS

róxima edição da revista
ÃO GAMES traz mais cards
mados Street Fighter 2 com
cha dos personagens e os
cipais golpes. Chegue na
ca e escolha entre **E. Honda**
agat. Ou então leve os
s. Seus amigos vão ficar
ando na sua coleção.

LEMBRE-SE:
E 15 EM 15 DIAS, AÇÃO GAMES
AZ NOVOS CARDS, COM NOVOS
PERSONAGENS.

BART'S NIGHTMARE / Flying Edge

Ação | 1 jogador

GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

Tem gente que já não agüenta mais ouvir falar em Bart Simpson. Mas não é o nosso caso: aqui na AÇÃO GAMES a gente continua na torcida do Bart e família. E agora que saiu Bart's Nightmare (O Pesadelo de Bart) para o Mega Drive, a gente não podia deixar de dar o jogo bem esmiuçado. Afinal, o game é bonito, mas difícil pra caramba: você só tem uma vida e, se o marcador de sono zerar, bau, bau! Nada de Continues e vidas extras. A versão é idêntica à do SNES. Portanto, é o mesmo game, sem tretas do tipo "ficou melhor no meu console".

Pesadelo escolar

Bart estava fazendo sua chatíssima lição de casa e não é que pegou no sono quando já tinha terminado oito folhas!!!? Dormindo, ele sonha que as folhas saíram voando e despenca janela abaixo atrás delas. Bart precisa achar as folhas numa movimentada rua de Springfield, enfrentando situações muito loucas. Ao pular sobre cada folha, ele enxerga duas portas. Ao todo são 5 portas e cada uma leva a uma fase especial, na qual ele vira super-herói: Bartzila, Bartman, Indiana Simpson, Casa Maluca e Viagem ao Fundo do Mar.

NA RUA

Esta é a fase-mãe. Bart tem de encontrar as folhas e pode pegar itens. Mas ele é perseguido pelas coisas mais malucas.

A irmã de Bart aparece vestida de fadinha, mas fique longe dela, pois ela transforma você em sapo

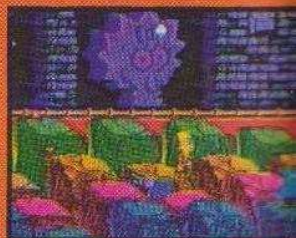
Caso você se transforme num anfíbio, encontre esta velhinha e seja beijado por ela

COMANDOS			
A	Pulo	B + Direcional	Comanda chiclé de bola
B	Cospe chiclete	C	Cospe caroço de melancia

PORTAS MISTERIOSA[S]

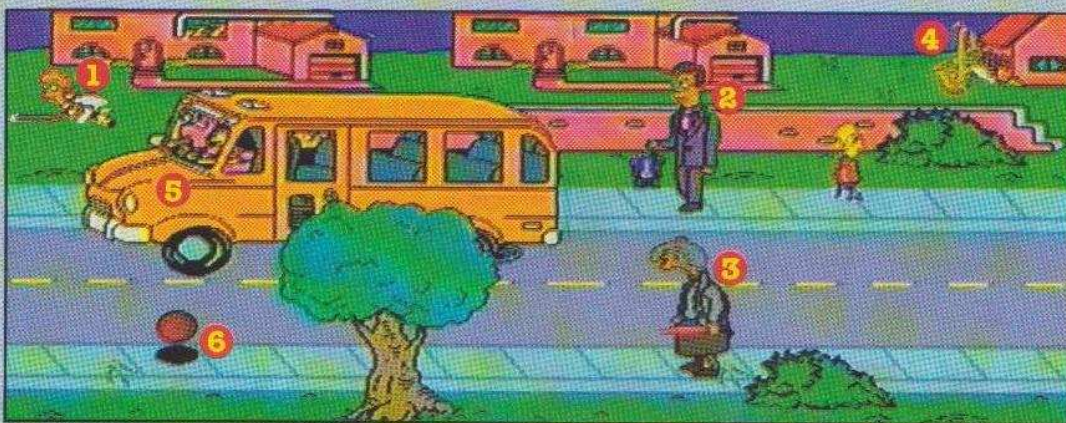
PORTA LARANJA Indiana Simpso[n]

Bart agora é Indiana Jone[s] deve pular de pedra em ped[ra] exceto nas que soltam cham[as]. Use o chicote para espantar demônios.

Pegue os ovinhos que pintare[m]. Eles prolongam suas chances n[es]ta fase pedreira

Cuidado com as chupetadas [da] irmãzinha de Bart. Se uma pe[gar] você, adeus!

COMANDO[S]	
A + Direcional	Dar chicotada

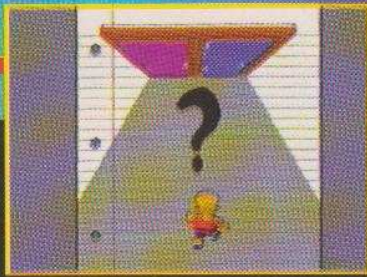
MAS QUE RUA AGITADA!

VEJA O QUE BART DEVE PEGAR E O QUE DEVE EVITAR

1 **FADA**-Transforma Ba[rt] num sapo verde.

2 **HOMEM COM CABIDE** Põe "roupa de Maur[i]cinho" no Bart e ele fic[a] superdevagar. Mas pass[a] batido pela gangue do[s] babacas.

3 **VELHINHA**- Dá beijos me[...] lados (Argh!!!) que tira[m] o encanto da fada.

O SEU MARCADOR DE ENERGIA É COMPOSTO POR UM MONTÃO DE LETRAS "Z". PEGUE AS QUE ESTIV[...]

...a folha de lição dá direito a duas portas de ...s especiais. São oito folhas, mas apenas ...portas. As portas se repetem, mas você não ...cisa entrar duas vezes na mesma porta, certo!?

...ORTA AMARELA
Casa Maluca

Bart encontra sua própria casa ...aior zorra. Os objetos e ele... domésticos tentam pregar pe... ...no moleque.

...ndo a marreta, o extintor de ...êndio ou a pistolinha, atire em ... que se mexe

...ne todos os ratos com facão e ...ue uma página de caderno

...OMANDOS	
...	Pulo
...	Dar marretada, usar revólver ou extintor de incêndio

...SAXOFONE- Se encostar ...em Bart, todos os comandos do joystick se invertem.

...ÔNIBUS- Atropela e tira ...energia de sono.

...BOLA DE BASQUETE- Pule em cima para surgir ...um skate. Pegue carona ...nele para recuperar seu ...sono.

PORTA VERDE
Bartzila

Bart se transforma em Godzila e detona tudo com raios laser e cusparadas de fogo. Depois, precisa subir um arranha-céu para salvar o papai. Prepare-se: dá o maior trampo.

Bartzila deve destruir todas as usinas para sair deste estágio

Marge, a mãe de Bart, pinta como inseto nesta fase. Desvie-se dela!

No final, dê um choque em Hommer Kong para ele voltar ao normal

COMANDOS	
→ ou ↑ ou ↓	Mandar fogo
←	Parar de caminhar
C	Jogar raio /dar choque em Hommer Kong
B	Jogar raio no trilho do trem
A	Raio no chão

PORTA VERMELHA
No Fundo do Mar

Bart pinta de mergulhador, armado com uma bomba de flit. Bombeie os monstros-bexigas até eles estourarem.

Encoste em todos os caubóis atômicos para estourar completamente o campo de força que aprisiona uma página de caderno

PORTA AZUL
Bartman

Bart vira super-herói e sai voando com estilingue nas mãos. Cuidado com os foguetes, raios e nuvens verdes.

Detone bombas, balões e pegue as garrafinhas no céu

Este dirigível é fogo: cada dardo dele tira metade da energia

COMANDO	
A	Dar estilingada

X-MEN

Seleção de fases corrigida - Pedimos à galera que nos desculpe pelo erro publicado na edição 41, impossibilitando a execução desta dica. Agora, veja qual o procedimento correto. Ligue seu Mega com o joystick plugado na entrada 1 (a da esquerda do console). A entrada 2 deve estar sem joystick ligado. Aí, na Tela de Apresentação, pressione juntos os botões A, C, ↓ e dê então o Start. O rosto do personagem Magneto vai aparecer e é nesta hora que você deve tirar o joystick da entrada 1 e colocá-lo na 2, certo? Em seguida, aperte o Start. Depois volte o joystick para a entrada 1 e aperte Start de novo. Escolha o nível de dificuldade, um personagem e, ao iniciar o jogo, vá para a direita até encontrar uma parede com oito painéis retangulares. Cada painel leva a um estágio do game. Basta agachar-se na frente de um deles e apertar C. Com este truque, você também pode encher seus medidores de energia e "Mutant hability" toda vez que apertar Start.

JUNGLE STRIKE

Passwords - Vá direto para a missão que quiser:

2 - RL6GYKBX6GG
3 - 9V6CR9WNMCZ
4 - XTMDR9WNMCJ
5 - VNPDTL6HDB6
6 - WSDWHFKB7SS
7 - THGR7NS6MCJ
8 - 7GRSD9WT7SS
9 - N4SF3X7NLMS

GREENDOG

Discos rápidos - Que tal atirar discos com velocidade de rapid-fire? Basta pausar o jogo em qualquer momento e fazer a seqüência C, A, B, A, ← e ←. Se você ouvir um som diferente, significa que o truque funcionou.

...DO USANDO A BOLA DE CHICLETE

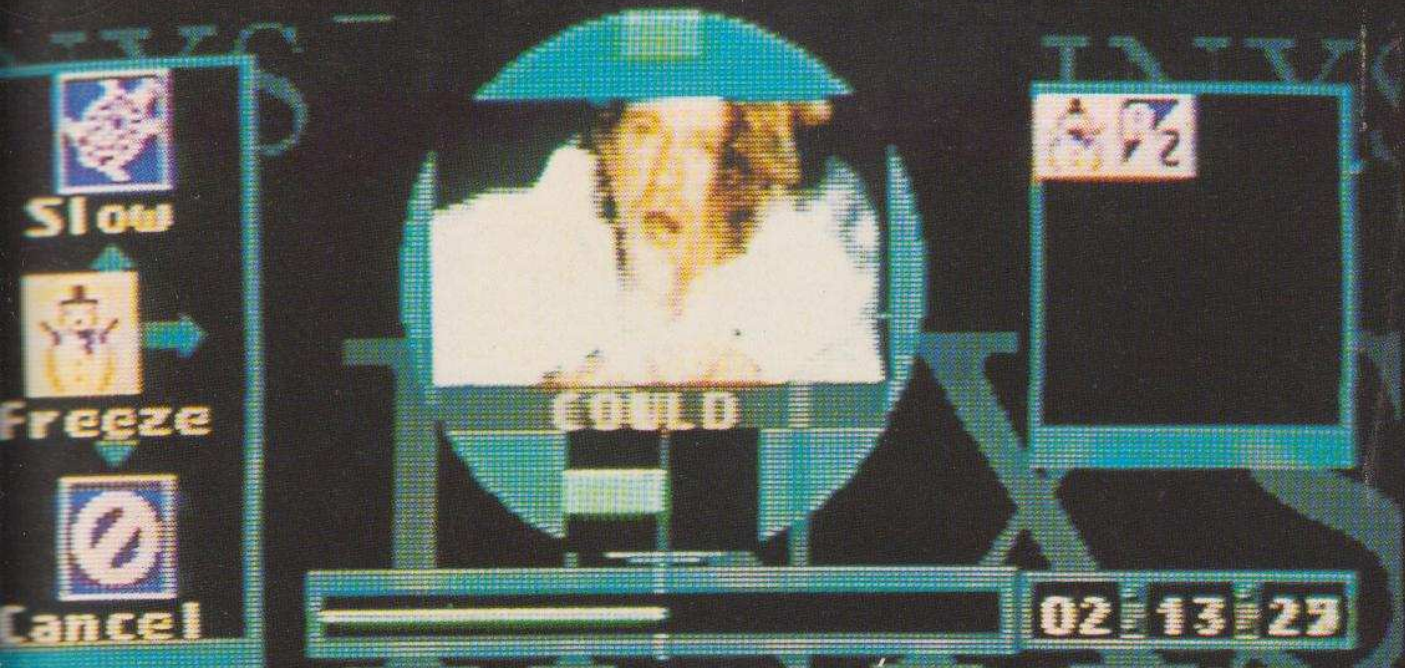
VOCÊ ESTÁ PERDIDO:

PERIGOSOS BANDIDOS

INVADIRAM SUA CASA,

QUEBRARAM TUDO

E PRENDERAM VOCÊ
NUM CALABOUÇO.

SEGA CD
SISTEMA DE MULTIMÍDIA PARA O MEGA DRIVE

Não adianta fugir: a emoção dos CD Games vai pegar você. **Night Trap™** é uma superprodução em 2 CDs com mais de 1 hora de cenas de suspense filmadas com atores de verdade. **Batman™ Returns** tem a trilha original e as vozes das estrelas do filme, em muitas fases com efeitos tridimensionais. **Ecco The Dolphin™**, **Prince of Persia®** e **Final Fight CD™** chegam com movimentos ainda mais perfeitos. – PÔ, NINGUÉM VAI FALAR DO SOM !? – Em Make My Video™/INXS você vai delirar com os hits da banda em CD, enquanto mistura cenas reais de videoclipes, filmes e efeitos especiais. Se você anda se sentindo perseguido pelo tédio, leve um CD Game e relax, cara.

BATMAN RETURNS
SEGA

BEM-VI
DO À
RÓXIM
FASE

TEC TOY

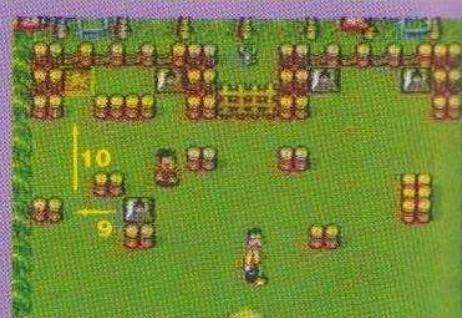
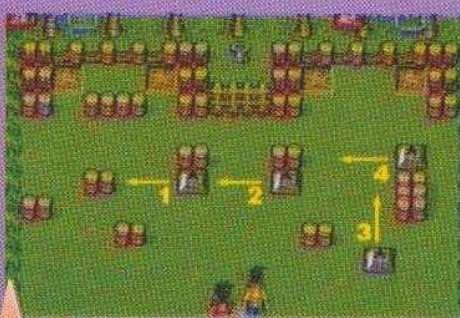
GOOF TROOP/Capcom	
Aventura	1 ou 2 jogadores

GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

Toda vez que pinta alguma coisa do Walt Disney em videogame, só dá Mickey e Donald. Mas agora chegou o game do Pateta, aquele cachorro super gente fina e engraçado pra caramba. E ele aparece acompanhado do seu filho, Max. O jogo é animalescamente bom, daqueles de se tirar o boné. Tem gráficos bonitos, som de arrepiar e é gostoso de ser jogado. Goof Troop tem cenários e dinâmica quase idênticos aos de Zelda 3, também para Super NES. Tire suas conclusões...e divirta-se!

BLOCOS E COMBINAÇÕES

GOOF TROOP É CHEIO DE SALAS COM BLOCOS PRA VOCÊ SAIR CHUTANDO E ARMAR COMBINAÇÕES, O QUE GERALMENTE RESULTA EM ABERTURA DE PORTAS E PASSAGENS SECRETAS. USE OS ITENS COM INTELIGÊNCIA, OK? VOCÊ PODE JOGAR SOZINHO, COM PATETA OU MAX, OU JOGAR A DOIS, COM UM PARCEIRO. SAQUE TODAS AS CINCO FASES DESTE JOGAÇO!

Na ilha deste estágio, detone toda a galera e a porta se abre

Chute os blocos com estrelas, encaixando-os nas marcas corretas no chão. Veja como fazer, seguindo a ordem dos números e a direção em que deve empurrar cada bloco.

Pegue o pedaço da ponte na margem deste córrego

Chefe - os piratas saem dos buracos e mandam chumbo em você. Mantenha o botão B apertado para pegar as bombas e atirá-las de volta

FASE 2

Daqui pra frente, note que sempre há argolinhas no chão das fases: elas estão ali pra você utilizar os ganchos com corda e atravessar lugares aparentemente intransponíveis.

Cuidado com os blocos com crânios desenhados: quando eles ficam vermelhos, explodem!

Entre correndo nesta gruta com Max e chute uma pedra nos dois piratas no topo da tela

Cuidado com os piratas que se transformam em bolinha, pois eles atacam com rapidez

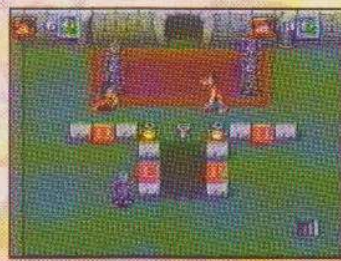
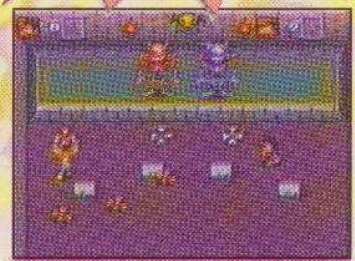
Chefe - ele cospe fogo, ataca com uma tocha e chama os capangas. Pegue as bombas e jogue-as no cara

DETALHE
MAX É MAIS RÁPIDO QUE PATETA, MAS É MAIS FRACO

FASE 3

Pise no dispositivo em frente ao castelo para surgir uma ponte. Aí, entre e comece a fase.

...sala escura há duas pás. Pro-...-as

Rachadura na parede é passagem secreta, viu? Então, não fique marcando

Pise nos blocos que formam a palavra "OPEN" para abrir a porta da sala

Chefe - estes 2 esqueletos atiram ossos em você. Pegue-os e atire de volta no crânio teleguiado dos malvados

FASE 4

Nesta fase, as combinações de pedras são verdadeiros quebra-cabeças.

...sala das pererecas, pegue os bar-...e o pirata atira em você e acerte ... os inimigos da tela

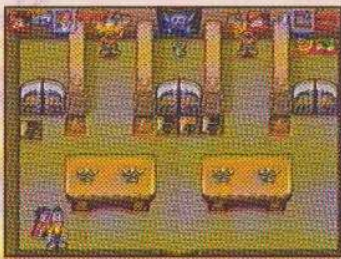
Nesta tela, dá pra acumular um montão de vidas extras. Basta entrar, detonar toda a seqüência de barris, sair e repetir o processo

Para abrir a passagem secreta nesta cachoeira, acerte as combinações de pedras da sala ao lado

Chefe - são duas centopéias que atacam de surpresa de qualquer um dos lados. Espere os pregos caírem e então acerte as criaturas na cabeça

FASE 5

É a fase do navio pirata, que é um enorme labirinto.

...posição indicada na foto, use o ... para o pirata bobão ir pra perto ... você e acionar o botão que abre a .... Pegue o gancho

Para pegar esta chave cinza, deixe os blocos em frente à porta e um ao lado do outro

A chave dourada está na sala do tesouro

Chefe - este piratão é fogo: vira redemoinho, solta bombas, dá tiros, solta gancho e chama os capangas. Só resta a você devolver tudo para o pentelhão

ITENS

Vale um coração de energia

Vale uma vida extra

Vale 2 corações de energia

Cava hortas

Abre portas cinzas

Para passar buracos, puxar itens e paralisar inimigos

Vale um Continue

Emenda pontes quebradas

Chama inimigos

Para abrir portas douradas

COMANDOS

O JOYSTIK É CONFIGURÁVEL

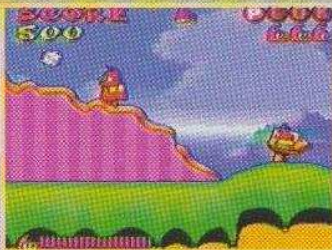
Y - usar item

B - pegar ou arremessar objetos

NO MODO DOIS JOGADORES, TOME CUIDADO PARA NÃO ACERTAR SEU COLEGA COM UMA PEDRADA, POIS ELE PERDE TEMPO

Plok é um personagem totalmente maluco que vive numa ilha repleta de cores e criaturas infantis. Ele ataca atirando seus braços e suas pernas. E o jogo tem movimentação e situações parecidas com as de Sonic: cenários "fofinhos" e pulos pra todo lado, só que você deve pegar conchinhas em vez de anéis. Siga as setas para chegar ao final das fases, onde sempre há um prego grande à sua espera. Detalhe: este jogo não dá Continues de lambuja. Você tem que correr atrás de conchinhas e juntar pontos para consegui-los.

DICAS GERAIS

SEMPRE HÁ ALGUM ITEM DE AUMENTO DE ENERGIA NO MEIO DOS COQUEIROS. PULE TODOS OS TRONQUINHOS, SENÃO, PLOK SE MACHUCA.

Encontre este item em forma de serra e pegue altos piques ao estilo Sonic

Esta plataforma sobe a milhão. Aproveite, mas cuidado com os espinhos no fundo da tela

Em cabides como este, você encontra seus braços e pernas, que havia perdido em combate

...e vire-o de cabeça para bai para dar o maior rolê pelas parte mais altas da tela

Pegue carona nestes biscoitos no céu, que são verdadeiras plataformas

Chefe - são esses dois caras com boca grande. Solução: bata e corra até sair vencedor

Nesta tela, debulhe todos estes sapinhos. Mas alguns estão escondidos em ovinhos

Procure sempre encontrar diaman tes pelo caminho, pois eles d invencibilidade temporária

Encontre uma caixa de presente, vire caçador de raposas e saia detonando tudo

Bata nesta placa para inflar ou murchar um bote maneiro e cortar um baita caminho

Acerte este canhãozinho chato...

Bata na placa para as torres s inclinarem. Aí, suba nelas

COMANDOS

- **A** - virar bolinha
- **B** - pular
- **Y** - atirar braços ou pernas

VOCÊ GANHA UMA LETRA NO FINAL DE CADA FASE, DEPENDENDO DE SUA PONTUAÇÃO. TODA VEZ QUE VOCÊ CONSEGUE FORMAR A PALAVRA "PLOK", GANHA UM CONTINUE

DEATH BRADE / I' Max	
Luta	1 ou 2 jogadores

GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

Death Brade é um game de porrada diferente. Os personagens são seres mitológicos que se degladiam usando luta livre. Os gráficos são bonitos, mas a jogabilidade não ajuda muito: as respostas aos comandos são muito lentas. Se você tiver um joystick turbo vai ajudar bastante... E uma surpresa: Death Brade tem mais comandos e golpes combinados do que muito jogo por aí. Isto acaba salvando o game.

DIMENSION
Não fique muito perto das bordas, senão você toma um belo capote

TRÊS TIPOS DE RINGUE

NORMAL
Dá pra rolar pra lá e pra cá numa boa...

HELL RING
Tem espetos nas bordas, lugar perfeito pra arremessar o adversário

CONHEÇA OS PERSONAGENS

MINOTAUR

É o melhor lutador. É forte e tem boa velocidade.

A - cotovelada/pular no inimigo no chão
→ + A - enterrada
↑ + A - esmagar inimigos nas costas
B - soco
B encostado no adversário - cabeçada
→ ou ← + B - empurrar
↑ + B - chifrar e jogar o inimigo
↓ + B - agarrar pelo pescoço e derrubar
→, → - correr
X - defesa

↓ + A - jogar inimigo ao chão

→, → + A ou →, → + B - correr e chifrar

AMAZONESS

É a gatinha do game. Rápida, mas fraquinha...

A - pula e dá soco
→ + A - joga adversário ao chão
↓ + A - enterrada
B - soco
→ ou ← + B - empurra adversário
↑ + B - joelhada com voadora
→, → + A - voadora com rasteira
→, → + B - pulo com voadora
X - defesa

↑ + A - joelhada com tesoura

↓ + B - voadora com coice

FIGHTER

Lembra um dos irmãos Double Dragon. Tem força média mas é ágil.

→ + A - levanta inimigo, corre e o joga ao chão
↑ + A - levanta adversário e joga ao chão
B - soco
→ ou ← + B - empurra adversário
↑ + B - joga adversário ao chão
↓ + B - dar salto mortal e jogar inimigo ao chão
→, → + A - rasteira
→, → + B - joelhada
X - defesa

A - pulo com joelhada

HERCULES

Como já é de se esperar, ele é o mais forte. Só que é meio lento...

A - pulo com joelhada
→ + A - levanta inimigo, corre e o joga ao chão
↑ + A - levanta adversário e joga ao chão
↓ + A - pilão
B - soco
→ ou ← + B - empurra adversário
↑ + B - esgana inimigo e o joga longe
→, → + A - peitada
→, → + B - ombrada
X - defesa

↓ + B - quebra inimigo no joelho

BEAST

Ele é uma besta forte e ágil. Mas só dá pra quebrar o galho.

→ + A - levanta inimigo, joga ao chão e pula em cima dele
↑ + A - jogar inimigo ao chão
B - soco
→ ou ← + B - empurra
→ + B - voadora e coice
↑ + B - dar salto mortal e jogar inimigo ao chão
→, → + A - corre e dá chifrada
→, → + B - pula e dá chifrada
X - defesa

↓ + A / mordida

QUANDO ESTIVER ESCRITO "OK" ABAIXO DO SEU MARCADOR DE ENERGIA, VOCÊ PODE USAR O GOLPE ESPECIAL, PRESSIONANDO ↑ + A. DETALHE: QUALQUER PERSONAGEM PODE DESFERIR ESTE GOLPE MUITO DOIDO

OS CHEFES

Jogando sozinho, você escolhe um dos lutadores a seu dispor e tem que vencer o resto da cambada, inclusive dois chefes pentelhões. Detalhe: não dá pra jogar com estes chefes.

DOPPLEGANGER - Transforma-se em todos os lutadores, até no seu. Não vá se confundir, hein?

ARCH MAGE - Ele usa teleportação e vira fogo. Detone chifradas, jogue ao chão e pule em cima

MARIO & WARIO/Nintendo			
Aventura			1 jogador
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

Só dá Mario! Primeiro veio Super Mario All-Stars, que lavou a alma e matou as saudades dos velhos jogos de 8 bits do encanador bigodudo. Agora pinta Mario & Wario no pedaço. Um game que mistura estratégia e ação, numa dose maior do que na série Mario Bros. E o resultado ficou bem legal.

Movendo blocos

Wario é a versão malvada de Mario e apronta mil e umas para a "tchurma" do ítalo-americano. São oito fases bem armadas, em que o vilão Wario enterra objetos na cabeça de Mario e seus amigos - como baldes e cascas de ovos - impedindo a visão dos coitadinhos. Você controla uma fadinha e deve ir usando blocos para que seu personagem "ceguinho" vá até Luigi, o irmão de Mario. No meio dos labirintos, pintam muitas criaturazinhas pentelhas. Os gráficos seguem o padrão Mario Bros, com traços e cores amenas. Enfim, *Mario & Wario* é bem da hora.

MARIO & WARIO

MARIO E WARIO TEM CONTINUES INFINITOS. MOLEZA!

GAME DOS BLOCOS

O lance deste jogo é sacar a função dos diferentes blocos e dos outros itens. Os blocos pintam nos espaços pontilhados.

Só desaparece quando você quer. Fique na boa

Fique em cima dele e pegue a maior quantidade de moedas

É uma plataforma temporária. Dura poucos segundos

Só atrapalha. Estoure-o

Quatro estrelas valem uma vida extra

Aumenta o seu tempo para terminar a fase

COMANDOS

Y	Inverte trajetória do personagem/destrói pequenas criaturas/ativa ou desativa os blocos/estoura blocos rachados
Direcional	Serve para ver toda a fase antes do início dela

SE VOCÊ PUDER, USE O MOUSE DO CARTUCHO MARIO PAINT. É BEM MAIS MANEIRO JOGAR COM ESTE ACESSÓRIO

ESTE JOGO TEM 8 FASES PARA JOGAR EM QUALQUER ORDEM. CADA FASE TEM 10 SUBFASES E O MESMO CHEFE, O WARIO

DICAS GERAIS

SAQUE COMO JOGAR E DEPOIS DEBULHE O SACANA DO WARIO

Escolha o personagem que você quer guiar: Yoshi é o mais rápido, Mario tem velocidade média e a princesa é lerda

Estes espinhos no fundo da tela não são de brincadeira. Evite-os senão, adeus a uma vidinha

Não encane com as escadinhas: é só encostar e subir automaticamente. Nem precisa apertar botão

ILUSTRAÇÃO ELETRÔNICA TADEU C. PEREIRA/AÇÃO GAMES

Você se amarra em games de tiro com muita ação e inimigos carregados? Então Sonic Wings foi feito sob medida para você. Depois de escolher entre aviões de quatro países, o lance é ir metendo bala em tudo que pintar na sua frente. Tipo sério! Não dá pra ficar parado um minuto sequer...

Cada país tem um avião diferente e, dependendo de qual você escolher, a ordem das fases muda. Ou seja, existem quatro jogos dentro de um só. Com um detalhe: as fases são as mesmas, só que aparecem em ordem diferente. O resultado é uma faca de dois gumes, pois o jogo fica dinâmico e repetitivo ao mesmo tempo.

Bombas e tiros

O grande barato de *Sonic Wings* está nos tiros. Eles são chocantes. Para aumentar o seu poder, basta pegar a letra P, de power (o poder da arma). Alguns tiros ficam tão potentes que ocupam uma boa parte da tela. Isso sem falar nas bombas...

Quando a coisa aperta, o único jeito é detonar umas bombas espertas. Elas são ótimas para acabar com os chefes. E ideais para sair de situações delicadas. Afinal, o ataque é a melhor defesa. E nada como detonar para valer.

Dois animais no ar

Game de ação é legal. E com dois jogadores fica mais bacana ainda. É isso aí. Encare uma partida com aquele seu amigo fera. Um ajuda o outro e vocês chegam ao final em dois tempos. É mole. Fácil, fácil.

SONIC WINGS / Video System			
Tiro	12 Mega	1 ou 2 jogadores	
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

Sonic Wings tem 7 fases curtas. Os gráficos são bonitos e a música não faz feio. O único problema é o nível de dificuldade. As fases são pequenas e é baba chegar ao final. Jogando a dois então, fica ridículo. A gente merecia um desafio melhor. Afinal, não é todo dia que pinta um game de ação tão legal assim. Em todo caso, passe na sua locadora e alugue o cartucho. Você vai curtir. Pelo menos no começo...

UM LOOK NOS CHEFES

Um tanque normal que, depois fica quase do tamanho da tela. Desvie de tudo o que ele atira e mande bala...e bombas

Destrua todos os canhões. Quando uma bola começar a girar e soltar muitas bombas, não marque touca: bomba nela

Chefinho metido a esperto. Ele explode e volta por trás, atirando pelas costas. Sacaninha, não?

Este macaco sai de dentro da nave, depois que você destrói vários chefinhos chatos. Como você não faz plantação de bananas, adivinhe: acerte-o com tiros e bombas

CYBERNATOR

Seis Continues - Ligue-se neste truque da hora pra dobrar os Continues deste game. Na tela de apresentação, ilumine a palavra Option e então pressione juntos os comandos R, L e ↑. Inicie normalmente o jogo. Quando você levar o fatídico Game Over, verá que há seis Continues pela frente.

COOL WORLD

Veja o final - Moleza pura é usar esta manha para ver o final do jogo sem ter que jogar. Na tela de apresentação, simplesmente faça a seqüência de comandos L, ←, R, →, ↑, X, ↓, B . Ao terminar esta operação, você começa a ver imediatamente as cenas finais do game.

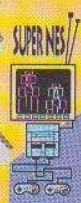
BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS

Cinco vidas - Oba! Esta versão de Battletoads tem a mesma manha que ajudou o pessoal do Nintendo 8 bits a encarar os difíceis desafios dos sapos. Na tela de apresentação, mantenha pressionados os botões A, B e ↓ e então aperte Start. O número de vidas saltará de três para cinco. Com os cinco Continues do game, você tem ao todo 25 chances de chegar ao final. Já ajuda, não ajuda?

FINAL FIGHT 2

Dois personagens iguais - Acabou a briga para escolher o melhor lutador na hora de jogar em dupla. Use este código e você e seu amigo poderão usar o personagem que quiserem. Na tela de apresentação, use a seqüência ↓, ↓, ↑, ↑, →, ←, →, ← e termine apertando L e R juntos. Isso deve mudar a cor da tela para azul. Então selecione o modo 2 players e escolha à vontade: dois Haggar, dois Carlos ou duas Maki.

SUPER TURRICAN

Pule níveis - Você encanou em algum estágio e não consegue passar nem que a vaca tussa? Então pause o jogo e faça a seqüência →, ←, ↓, →, A e Start. Como num passe de mágica, você vai reiniciar o game no estágio seguinte.

STRIDER 2 / U.S. Gold
Ação — Lançamento Tec Toy — 1 jogador
GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

Se você estava esperando o cartucho de Strider 2 para o seu Master, pode comemorar. O game já saiu e está pra lá de legal. Para salvar sua namorada, nosso herói vem com o mesmo astral e todos os movimentos da versão para Mega Drive. Só faltaram mesmo os tiros de shurikins duplo e triplo e a espadada dupla. O desafio está muito bom e dá pra jogar em dois Levels: easy e hard. Se você gosta de ação, vai se amarrar.

Labirintos

A principal marca desta segunda aventura de *Strider* está nos cenários. Eles são cheios de plataformas, cordas, correntes e tetos. Para enfrentar tudo isso, o cara virou um verdadeiro acrobata: se dependura e pula pra cima, dá pulos em estrela e desliza. O game tem cinco fases, mas algumas são diferentes da versão de Mega. Assim, se você gostou daquela, pode até dar uma espiadinha nesta para 8 bits.

Contra o relógio

Você tem cinco minutos para debulhar cada fase. Olha lá, é um bom tempo! Se não conseguir, perde uma vida e volta para o começo da fase. Fique de olho nos marcadores para não se perder. Eles indicam, na ordem, nível de energia, número de vidas, tempo e escudo de campo de força.

O GAME SÓ TEM DOIS TIPOS DE ITENS. UM CORAÇÃO COMPLETA TODA A SUA ENERGIA. E QUATRO CÍRCULOS VALEM UM CAMPODE FORÇA PRA ENFRENTAR O CHEFE

Fase 1 — THE FORBIDDEN FOREST

Uma floresta cheia de corações para o seu Life e itens de energia. Suba de galho em galho e tome cuidado com os pássaros e robôs.

Este subchefe solta mísseis. Mande shurikins e espadadas. Quando ele explodir, pendure-se depressa no teto, senão a lava frita você

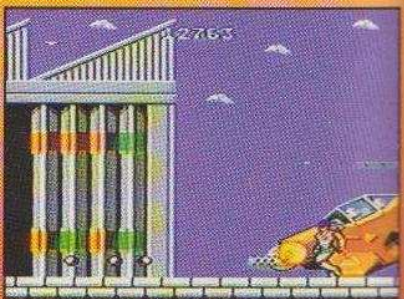
Desça pelo elevador e atire na caixa da direita para liberar um item de campo de força. Dê um pulão para pegá-lo

Chefão fácil. É só ficar pulando e mandando shurikins e espadadas. O campo de força faz o resto para você

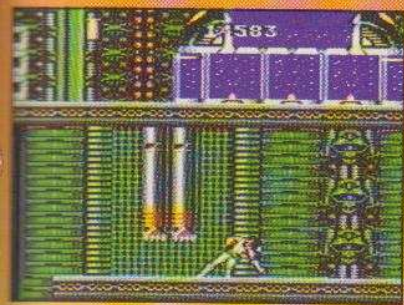
Fase 2 — CASTLE METROPOLIS

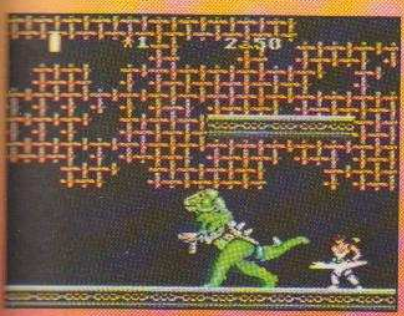
Vá se dependurando e subindo. Acione todas as alavancas com luz vermelha que encontrar: elas abrem portas que vão pintar pela frente.

No topo da fase, depois de empurrar a alavanca, deslize por esta corda e dê um pulão no final para não se espatifar no abismo

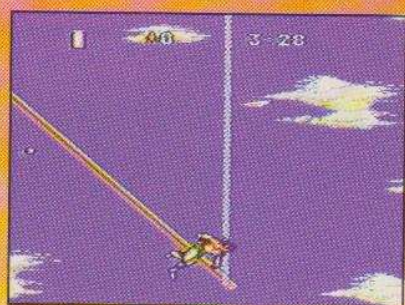
Suba este paredão detonando os robôs crustáceos e pulando de um lado para o outro. Há um item de campo de força no final

Chefe. Pule para desviar dos mísseis e ataque o bico da coisa. Dá pra vencer mesmo sem o campo de força

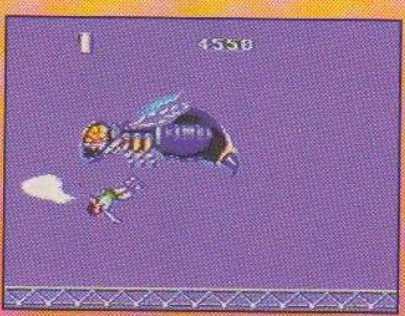
Fase 3 — ALIEN LABYRINTH

Um etapa tipo labirinto. É cheia de prensas em forma de pistão. Fique esperto: só dá para passar deslizando com rasteiras e sacando a distância entre as prensas.

Fique à meia distância para deslizar sob a prensa, senão você bate na outra, sacou?

Pendure-se no teto desse fosso e vá agarrado até o outro lado

Agarre-se na plataforma em cima do chefe e atire apenas quando o bicho ficar de costas

Fase 4 — THE ROOFTOPS

Esta etapa é de plataformas e você deve ir subindo até chegar ao topo. A única maneira de subir é pelas correntes, mas nem todas servem. Você tem de ir testando.

No primeiro cabo, deslize e dê só um pulinho para cair na plataforma. Senão, bau, bau!

Cuidado com estes robôs nas plataformas. Um tiro deles tira metade da sua energia

Além do ferrão, esse chefão abelha solta mísseis. Fique girando, pulando e atirando

Fase Final — MASTER LAIR

Fase repleta de raios bloqueando o caminho. Descendo pelo primeiro elevador, dê um pulão para a direita e desça pela parede para poder continuar a fase.

Essa bola tira a gravidade e você fica girando. Detone os mísseis com espadadas

Chefão final. Pule e pegue-o pelas costas, atirando shurikins

Quando ele subir, suba junto e mande espadadas até derrotá-lo. Pronto, acabou

MASTER

MOVIMENTOS E COMANDOS

SHURIKIN Aperte botão 1

ESPADADA Botão 1 + Direcional

PULO Botão 2

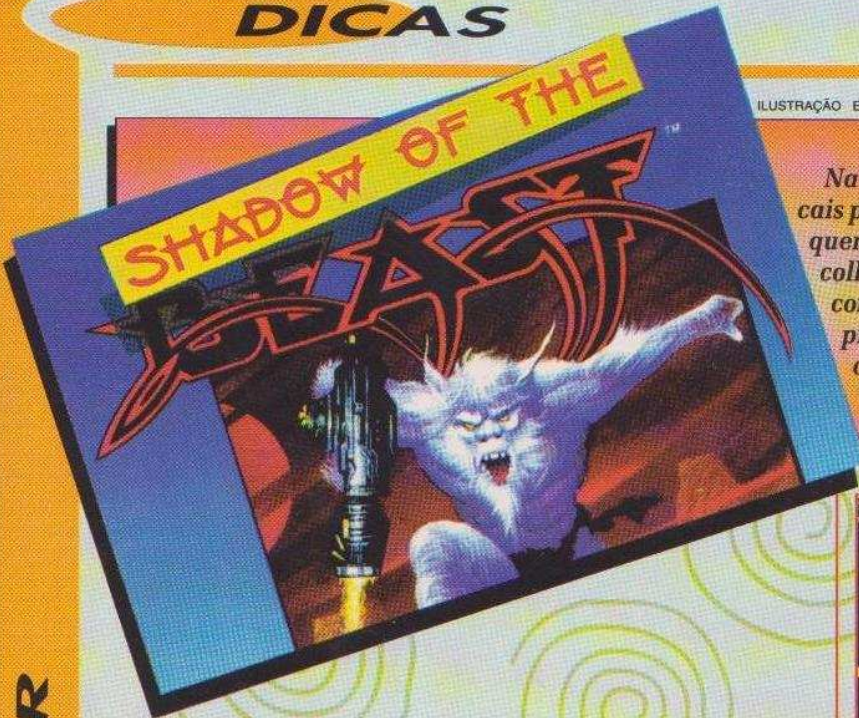
RASTEIRA ↙ ou ↘ + Botão 2

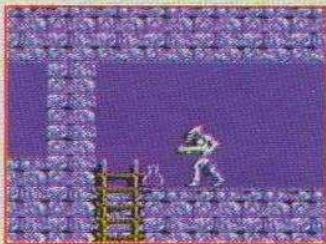
ANDAR PENDURADO Pulo, depois Direcional

PULO EM MOVIMENTO Botão 2 e Direcional

SUBIDA Pendurado, ↑ + Botão 2

SUBIR PAREDE Botão 2 + Direcional

ILUSTRAÇÃO ELETRÔNICA TADEU C. PEREIRA/AÇÃO GAMES

Na edição passada você ficou por dentro de manhas radicais para este game cabeça. Como a galera está com os miolos quentes de tanto tentar zerar o jogo, a gente vai dar uma colher de chá. Nada mais, nada menos que a estratégia completa daquele ponto até o final. Leia com atenção e prepare-se para dar o bote. O Mistério da Besta pode chegar ao fim. AÇÃO GAMES já fez a sua parte. Agora só depende de você. Boa sorte!

RELEMBRANDO...

Pegue a poção roxa para poder pular mais alto. Você fica mais leve e consegue atirar em alvos altos

Quando uma porta pintar, abra-a usando ...

Para eliminar o chefão (The Slayer), tome a poção roxa, salte alto e acerte o olho dele. Adeus pentelhão!

... a chave verde com buraco redondo para entrar numa boa

Em seguida, vá para a direita. Há um baú com uma máscara que fornece capacete e foguete

Xi! Pintou problema. Esta fase é difícil. Voe atirando, com o foguete que você acabou de descolar

SE VOCÊ TIVER INVENCIBILIDADE, NÃO MARQUE. USE-A NESTA FASE CABELUDA, OK?

Olhe a parte de baixo da tela. Há uns casulos redondos: umas coisas verdes meio estranhas

Use a cruz logo em seguida. Você será transportado para um lugar distante

Atire nos casulos até encontrar um ovo. Ele será fundamental mais para frente. Pegue-o sem falta!!!

Tendo um ovo, o Rei dos Gárgulas o deixará passar. É só encostar nele: não precisa entregar o ovo, OK?

Chefinho. Atire na boca de cima. Enquanto ele ataca, fuja. Acerte-o e saia

Aha! Você será levado ao chefe, o Rei das Bestas. Chegou a hora H

Saia do castelo. Você verá uma lápide. Bata nela para pegar a cruz

Bata nas unhas do babaca. Dá um trampo, mas é o único jeito de zerar o game

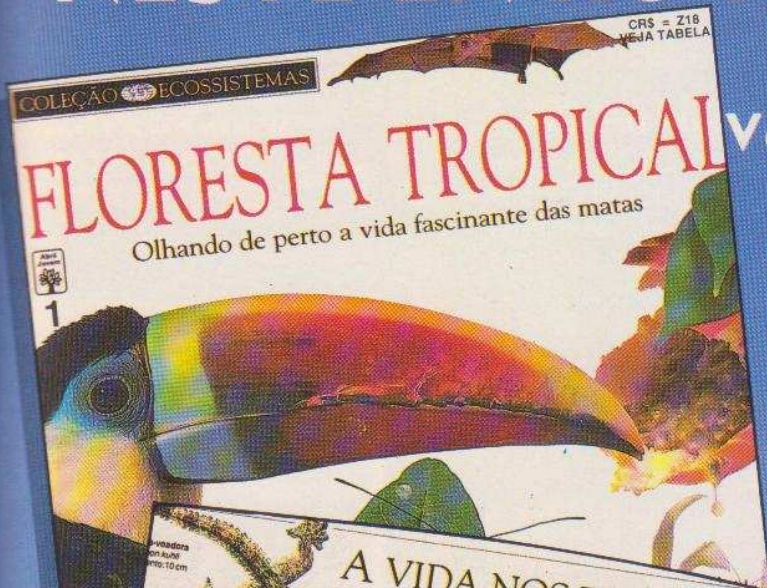
ACABOU! COMEMORE! VOCÊ DESVENDOU O MISTÉRIO DA BESTA!!!

DESCUBRA OS SEGREDOS DOS BICHOS E DAS MATAS NESTE LIVRO FANTÁSTICO.

COLEÇÃO ECOSSISTEMAS

FLORESTA TROPICAL

Olhando de perto a vida fascinante das matas

A VIDA NOS TRÓPICOS

Você vai conhecer de perto a vida selvagem da Floresta Tropical em textos superlegais, com fotos maravilhosas. Peça esta novidade e boa leitura!

© DORLING KINDERSLEY

- **Livros ilustrados de luxo**
- **Mensalmente um novo livro nas bancas**

COLEÇÃO ECOSSISTEMAS

A seguir:
"A Vida no Deserto", "A Vida nas Lagoas" e "O Mundo dos Corais".

Olha aí, galera do Nintendo: que tal dar uma conferida neste Mighty Final Fight, hein? É um game de luta bem legal, produzido pela softhouse Capcom, a mesma de Street Fighter 2. Os três personagens principais, Cody, Guy e Haggar, têm muitos golpes - mais que a média dos outros jogos de luta do NES. E é uma versão muito boa e quase fiel ao cartucho para Super NES.

MIGH

Liberte Jessica

Jessica, a filha de Haggar, foi raptada pelo fora-da-lei Mad Gear. Haggar sai lutando contra tudo e contra todos para libertá-la. E os amigos Cody e Guy vão junto para ajudá-lo. Você pode jogar com um dos três. Haggar é o mais forte, mas é meio lento. Cody é o melhor em força e rapidez. Guy é rápido, mas fraco. Se você não gostar ou enjoar do seu lutador, pode trocar quando dançar e usar o Continue.

Experiência é o que conta

No canto inferior direito da tela, há um marcador de experiência (EXP). Conforme você vai detonando os adversários, o número da esquerda vai crescendo até se igualar ao da direita. Neste momento, seu personagem ganha um quadradinho a mais no marcador LEVEL e poderes especiais.

Conforme você adquire experiência, seu personagem ganha poderes extras. Se for Cody, fatura magia; Haggar ganha um poderoso empurrão e Guy recebe um chute de fogo

A CADA 54 PONTOS DE EXPERIÊNCIA, SEU NÍVEL DE PODERES AUMENTA

GOLPES DA GALERA

Muitos comandos são idênticos para os três personagens. Mas é bom visualizá-los para pegar as manhas. Detalhe: A é pulo e B é soco, para todos.

CODY

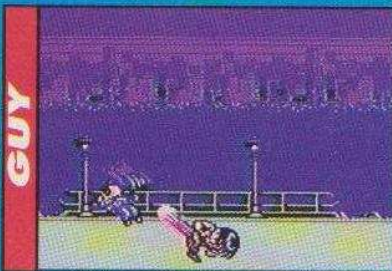
Dragon Punch - B repetidamente

Joelhada - B, segurando o adversário
Voadora - A + B
Giratória - A e B
Magia - →, → e B

HAGGAR

Pilão - A e B, segurando o adversário

Joelhada - B, segurando o adversário
Voadora - A + B
Giratória - A e B

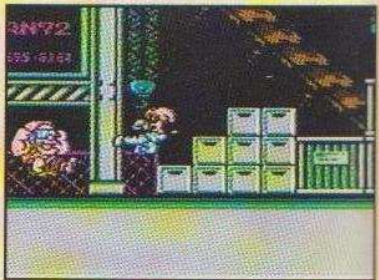
GUY

Magia - →, → e B

Joelhada - B, segurando o adversário
Voadora - A + B
Giratória - A e B

FASE a FASE

FASE 1 - SLUM

Você começa dando socos no meio da rua e depois vai para o topo de um edifício. Aproveite a fase de bônus do final.

Não marque touca: pegue todos os itens de energia que pintarem, como carne e refrigerante

Chefe - É um tal de Thrasher. O lance é descer o braço. Mas troque umas idéias com ele antes

O ITEM CORAÇÃO VALE VIDA EXTRA. MAS NÃO É FÁCIL ENCONTRÁ-LO, VIU?

MIGHTY FINAL FIGHT / CAPCOM

Luta | 1 jogador

GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

TY FINAL FIGHT

O CINCO FASES MANEIRAS, MAS ELAS PODEM RENDER ALGUNS LOS NOS DEDOS SE VOCÊ TOMAR MUITAS BORDOADAS. NCA DEIXE UM INIMIGO FICAR MUITO TEMPO ATRÁS DE VOCÊ

VOCÊ TEM DIREITO A 3 CONTINUES

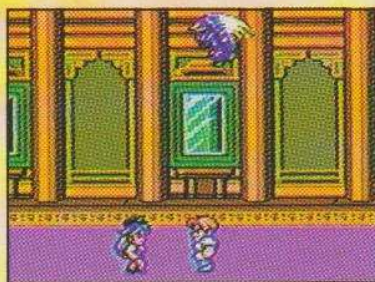
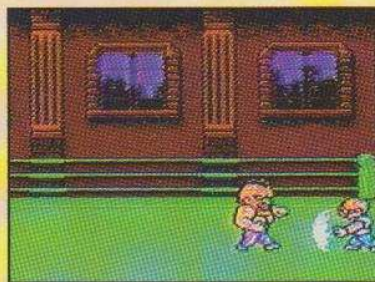
FASE 2 - RIVERSIDE

Quase idêntica à fase anterior. A fase de bônus também é igual.

Chefe - O ponto ideal para você socar este samurai é a letra "i" da palavra "fighter", escrita no chão

Nesta fase de bônus você deve ficar socando barris. Dê voadoras nos que vêm pulando

FASE 3 - OLD TOWN

O lance é jogar a galera nos buracos que pintam pelo caminho. Entre na mansão e bata em todo mundo.

Cuidado com alguns inimigos espertinhos, que caem repentinamente do topo da tela

Chefe - Esse aí é o Abigail. Cuidado com o beijo dele, que tira sua energia, e desça a mão pra valer quando ele fica vermelho de raiva. Ataque com magias

FASE 4 - FACTORY

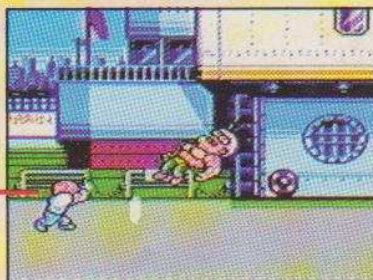
Chega uma hora em que você vai dar rolê de elevador. Pule no primeiro buraco desta fase para pegá-lo. Há fase de bônus também, onde você pode ganhar uma vida extra.

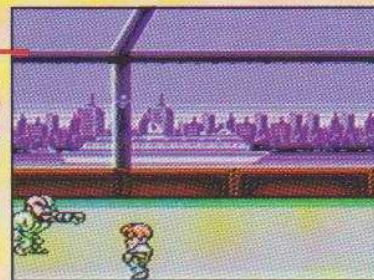
Fique frio: as facas destes japoneses podem ser rebatidas com socos. Moleza!

Chefe - É fácil dar um pau neste samurai. Basta esperá-lo vir dar uma espadada. Daí, dê duas joelhadas e jogue-o. Repita até derrotá-lo

FASE 5 - BAY AREA

É a fase do porto. Tem uns cenários bem legais.

Oh, não! Abigail de novo! Tome conta dele da mesma maneira, caprichando mais nas magias

Chefe - Ufa, é o último! Dê socos nas mãos dele e desça o braço enquanto ele dá risada

THE BEST OF 1 AÇÃO GAMES

STRIKE COMMA

Imagine um simulador supercomplexo que mistura um pouco de Falcon 3.0 *com* Wing Commander. *Some a isso um roteiro muito bem-elaborado e cenas de um realismo impressionante. Não está contente? Pois então fique sabendo: a equipe de Chris Roberts (a mesma de Wing Commander) está por trás desta maravilha. E os caras levaram dois anos e meio para completar o jogo. O resultado é fantástico: o melhor e mais realista dos simuladores já lançados para PC.*

Só para dar uma idéia, os alvos aparecem em escala real, as armas podem falhar ou perder o alvo como em qualquer batalha e sua vulnerabilidade é grande. Dois ou três tiros de canhão e você vai para o chão. Tudo isto é demais. Mas o suprasumo está no HUD, (Heads-up Display), onde você encontra todas as informações que um piloto tem a sua disposição durante um vôo de verdade.

Não é preciso ser bidu para sacar que Strike Commander *é difícil pacas. Você precisa levar em conta inúmeros detalhes. Deve economizar armas, atirando quando necessário. E como cada arma tem um preço, você tem de analisar a sua relação de custo-benefício. Ou seja: se o alvo destruído compensa o valor das armas.*

Caos total

A história no game é quase delírio. A União Soviética acabou. Diversas Repúblicas querem a independência. O clima de Guerra Civil é inevitável. E contagiante! O fim do comunismo soviético leva vários países do leste europeu a lutar por liberdade. Em 1994, o Iraque anuncia que tem a bomba atômica. A ONU faz uma reunião emergencial e decide devastar a terra de Saddam Hussein.

Com vários poços de petróleo destruídos, os EUA investem pesado no Alasca. Eles querem petróleo para não depender do mercado em crise. Mas vão com muita sede ao pote. Graves acidentes ecológicos ocorrem. A conseqüência imediata é uma revolta da opinião pública que culmina na independência do Alasca. Outros 14 estados conseguem a soberania. O "sonho americano" entra em crise.

A Guerra do Petróleo de 2001 leva a Rússia ao caos. Neste cenário em crise, apenas um país se destaca. É o Japão. Os japoneses já são donos de 28% da Rússia. E mais: a Bolsa de Nova York quebra de novo, repetindo 1929. O caos é generalizado. Guerras localizadas explodem no mundo todo. É neste cenário que aparecem os mercenários: apátridas que combatem por dinheiro, sem nenhum pudor ideológico. Eles são terroristas que trabalham para quem pagar mais.

Paraíso turco

A Turquia tem uma solução engenhosa para a crise. O país fornece passaporte diplomático para os mercenários. Estes, em contrapartida, devem destinar 10% de seus lucros ao governo turco. O negócio dá certo e se transforma no principal produto de exportação da Turquia.

É nesse clima de fim de mundo que o jogo começa: no ano de 2011!!!. Aliás, história é o que não falta em Strike Commander. Muito menos apocalipse. Os detalhes estão no livro Sudden Death, de 94 páginas, que acompanha os disquetes do jogo. Nele você encontra, além da trama, várias dicas de pilotagem e explicações sobre aspectos difíceis do game. Não é à toa que a publicação é tão grande...

Como diz o ditado, nem tudo é perfeito. Para alcançar o estado-de-arte em simulação, a Origin gastou muita memória. E, para processar este universo de informações, um 486 é quase imprescindível. Dá até pra rodar em um 386, mas os gráficos perdem um pouco. Mesmo assim, se você curte simuladores aéreos, não deixe de jogar *Strike Commander*. Um verdadeiro game de cabeceira para quem procura qualidade.

Escolha su armas de acordo co aquilo q precisar e cada comb te. Não gas à toa

Que tal fic cara a ca com o inim go? Pois be use o canh para não uma despe muito alta

Detalhes mais det lhes. Ol atento no H para mi bem, atingi alvo e não p der altitude

As cidad são bem de lhadas. N destrua ci inutilmen OK?

Cena de gu ra. O acamp mento imp visado. O gráficos!

CONFIGURAÇÃO MÍNIMA PC 386 com clock de 25 MHz, monitor VGA colorido e 30 Mega livres de Winchester. Recomenda-se um 486 com 8 Mega de RAM, monitor SVGA e joystick tipo manche. Aceita as principais placas de som.

Este bar é um dos lugares onde você encontra pessoas e descola trabalhos. Vida de mercenário é assim mesmo...

Lembra o esquema de Wing Commander? Clique nas pessoas para saber o que está rolando

GLOSSÁRIO DE ARMAS

Veja quais armas você pode comprar durante o jogo

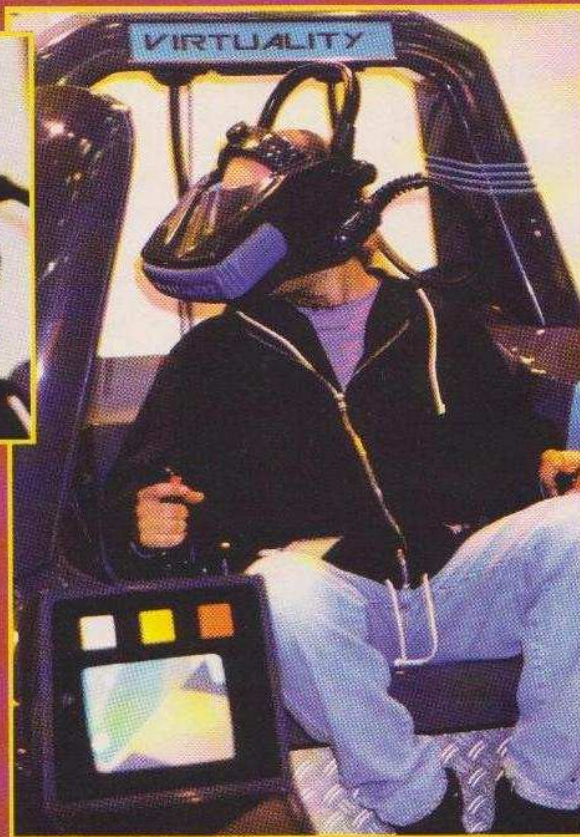
Arma	Descrição
AIM-9J	meio velhinho, mas destruidor. Sai por 30 mil
AIM-120 AMRAAM	a mais moderna de médio alcance. Custa a bagatela de 200 mil
AGM-65 D	destrói veículos e danifica pequenos navios; vale 100 mil
AIM-9M	parecido com o AIM-9J, só que melhor. 60 mil
GBU-15 (V)	950 quilos de dinamite para grandes alvos. Não dá pra carregar muitos de uma vez. Custa 100 mil
Mk82	o mais simples e barato de todos. Aprenda a usá-los para economizar. Vale apenas 10 mil
LAU-3	barato e pouco poderoso. Difícil de disparar. Sai por 10 mil
Mk20	125 quilos de explosivos. Tem curto alcance e custa 20 mil
DURANDAL RUNWAY	ideal para detonar estradas. Entra em até 40cm de concreto por 30 mil

VIRTUALITY

Óculos especiais: grande sensibilidade e campo de visão de 360 graus. A Realidade Virtual está chegando

Moçada, o Brasil entrou na onda do futuro. Pelo menos em matéria de arcades. A Playland acaba de importar duas Virtuality, máquinas que simulam Realidade Virtual (VR). Os arcades são do tipo SD (sit-down), isto é, para jogar sentado. Basta colocar um capacete com fone de ouvido e óculos de visão tridimensional e, com a ajuda de uma direção ou de um joystick, mandar ver no game.

Uma das grandes sacadas da W Industries, fabricante da máquina, é usar o mesmo gabinete para vários games diferentes. Assim, para mudar de jogo, basta trocar de software. Conclusão: uma mesma máquina pode oferecer jogos diferentes num piscar de olhos. Legal, né? Assim, não dá pra enjoar dos games...

A Playland começa com duas máquinas e um software que simula batalha espacial. Neste game, o jogador tem uma visão a partir do cockpit da nave que pilota. Os gráficos são poligonais e, pra dizer a verdade, não têm uma definição muito aprimorada. Em compensação, conforme o jogador vira a cabeça para os lados, enxerga tudo o que está acontecendo num raio de 360 graus. O som sorround que sai dos fones aumenta ainda mais esta sensação maluca das coisas que estão acontecendo a sua volta. É como se a gente estivesse dentro do game.

As duas Virtuality estão no Playcenter, em São Paulo. Esta brincadeira do futuro é legal, mas tem seu preço. Bem salgadinho, diga-se de passagem. Três minutos de diversão estão cotados em aproximadamente 5 dólares. E se você não mora em São Paulo, não chore. A Playland tem planos de levar as Virtuality para passear pelo Brasil afora. Fique ligado!!!

O que é RV?

Realidade Virtual é um novo conceito tecnológico que produz efeitos jamais imaginados nos videogames. Com ela, você tem a nítida sensação de estar dentro do jogo. Sua visão é totalmente ocupada pelas imagens projetadas pelos óculos 3D, enquanto a audição fica ligadona no som que sai dos fones. E a interação com o jogo é total. A gente voa "de verdade" em simuladores, ou vai a mil por hora sentindo o atrito da pista em games de corrida. Uma experiência chocante.

Os primeiros jogos com Realidade Virtual, segundo os especialistas da área, ainda estão longe daquilo que a tecnologia pode proporcionar. Os gráficos ainda são de baixa resolução porque não há computadores capazes de gerar imagens mais reais e movimentá-las com rapidez. Mas na virada do século poderemos ter máquinas de RV muito superiores a esta.

Futuro dos videogames

A Realidade Virtual é uma tendência que os videogames domésticos também devem seguir. Quem está dando o primeiro passo nesta direção é a Sega, que criou o Sega VR - óculos que permitem ao jogador mergulhar nas imagens dos games.

Com os CD ROM para videogames, os jogos podem ter muito mais memória, imagens mais detalhadas e som de alta qualidade. E isso é também passo importante, pois games de RV precisam de toneladas de memória. Outra coisa fundamental que os videogames estão incorporando é o conceito de interatividade, ou seja, da participação total do jogador nos games. Um dia desses, poderemos até produzir nossos próprios jogos. Junte tudo - novos acessórios, o poder do CD ROM e games cada vez mais interativos - e teremos no futuro, dentro de casa, aventuras incríveis para viver.

VENDO

Os cartuchos Golden Axe, Alex Kidd e Sonic 1, do Mega Drive. Samia Ayoub, tel.:(011) 834-3914, São Paulo, SP.

Os cartuchos Spider-Man e Helios, do Mega Drive. Marcos ou Tânia, tel.:(011) 256-1499, São Paulo, SP.

Os cartuchos Mortal Kombat e Street Fighter 2, do Super NES. Luiz Felipe S. Motta Filho, tel.:(011) 59-4449, São Paulo, SP.

As edições 28 à 38 da Revista Ação Games. Cláudio Ramos de Souza Lima, tel.:(011) 881-5104, São Paulo, SP.

Phantom System completo com um cartucho e adaptador. Rodrigo Pierini Vilanova, tel.:(051) 26-0119, Porto Alegre, RS.

Master System III com dois controles e dois cartuchos. Fabrizio Carvalho, tel.:(051) 223-6062, Porto Alegre, RS.

Mega Drive com dois controles e um cartucho. Guilherme Sampaio Roxo, tel.:(011) 884-1862, São Paulo, SP.

Master System III com um controle e um cartucho. Sérgio Augusto Lima, tel.:(011) 491-4930, São Paulo, SP.

Master System com seis cartuchos, pistola e rapid fire. Eduardo R.Hanke, tel.:(0244) 52-0299, Valença, RJ.

Coleção completa da Revista Ação Games. Camillo M.S. Oliveira, Rua Lima Campos, 973, São Sebastião, CEP 58700, Patos, PB.

Os cartuchos Out of this World, Wing Commander, do Super NES, e um Master System com cartuchos. Diego Schmidt, tel.:(051) -2801, Campo Bom, RS.

Game Boy com garantia, dois cartuchos e fonte. Alerrandro Vergara Munhoz, tel.:(011) 520-1972, São Paulo, SP.

Cartucho Sonic, do Mega Drive e pistola do Master System. Apoena M.Cunha, tel.:(061) 273-1593, Brasília, DF.

Cartucho Fatal Fury, do Super NES. Osvaldo Valentim da Silva, tel.:(011)415-5127, Santo André, SP.

Cartuchos usados de Nintendo. Cauê Cardoso Paes, tel.:(011) 829-7805, São Paulo, SP.

Os cartuchos Jogos de Verão e Super Tennis, do Master System. Alexandre Vilela Avelar, tel.:(016) 724-3270, Franca, SP.

O cartucho Taz-Mania, do Super NES. Éric Daniel Nagase, tel.:(011)843-4543, São Paulo, SP.

Cartuchos usados do Phantom System. Rafael Garbuio P. Miranda, tel.:(041) 335-1083, Curitiba, PR.

Mega Drive completo. Edgard F. Neto, tel.:(011) 274-9767, São Paulo, SP.

Turbo Game VG 9000 com dois controles e dois cartuchos. Edvaldo Fermino da Silva, tel.:(011) 246-3253, São Paulo, SP.

TROCO

Super NES com cartucho e adaptador por uma Mobilete ou uma bicicleta de 18 ou 21 marchas. Franco Mashio Salvia, tel.:(011) 492-3528, São Paulo, SP.

O cartucho Super Star Wars, do Super NES, por outro de meu interesse. Evandro Ferreira de Mello, tel.:(0192) 33-7410, Campinas, SP.

O cartucho Krusty's Super Fun House, do Super NES por outro de meu interesse. Edgard Figueredo Neto, tel.:(011) 274-9767, São Paulo, SP.

O cartucho Quackshot, do Mega Drive por Dick Tracy. Rodrigo de Carvalho Assumpção, tel.:(034) 332-9085, Uberaba, MG.

Os cartuchos Out Run 3D e Missile Defense, do Master System, por outro de meu interesse. Viviane R. de Castro, tel.:(011) 295-7465, São Paulo, SP.

Mega Drive completo com seis cartuchos por Super NES com pelo menos três cartuchos. Guilherme C. Veloni, tel.:(0243) 65-1591, Angra dos Reis, RJ.

O cartucho Vigilante, do Master System, por outro de meu interesse. Eduardo Luiz S. Corrêa, tel.:(011) 440-5337, Santo André, SP.

Mega Drive japonês com um controle e três cartuchos por um Super NES ou um Mega Drive Nacional. Sérgio A. S. Rosa, tel.:(031) 831-3421, Itabira, MG.

Teclado Yamaha PSS-100 digital em ótimo estado por Mega Drive ou Super NES. Giva da Silva Moraes, tel.:(011) 543-4787, São Paulo, SP.

COMPRO

As edições 14 e 21 da revista Ação Games. José Flávio de Almeida, Rua Vasco Cinquini, 70 - 1A32, Santana, CEP 02022-130, São Paulo, SP.

As edições 17 e 21 da Revista Ação Games. Mateus Israel Ferreira, tel.:(0175) 71-1366, Santa Adélia, SP.

As edições Especiais 5-E, 7-E, 9-E, 11-E e 12-E da revista Ação Games. Marco Aurélio Corrêa Ciccone, tel.:(0152) 21-1889, Sorocaba, SP.

Mega Drive completo em perfeito estado de conservação. Dorival José Dias, tel.:(011) 491-6104, São Paulo, SP.

As edições 01 e 06 da Revista Ação Games. Ronaldo Mateus P. Alves, tel.:(0247) 29-9384, Campos, RJ.

O cartucho Baseball, do Super NES. David Ricardo S.Ribeiro, tel.:(011) 523-7726, São Paulo, SP.

PARA ANUNCIAR

Você escolhe onde quer anunciar e escreve seu classificado em uma carta para: Ação Games Clube, Av. Nações Unidas, 5777, 2º andar, CEP 05479-900, São Paulo, SP. Os anúncios são GRÁTIS.

EDITORA
AZUL

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

AÇÃO GAMES

Diretor-Gerente: Carlos C. Arruda

REDAÇÃO

Redatora-chefe: Regina Giannetti
Editor: Paulo Montoia
Editora de Arte: Sônia Regina Aversa
Redator: Roberto Guimarães
Diagramadores: Claudio Santos Albuquerque, João Ailton Oliveira Andrade
Assistente de Redação: Érica Luísa Assan Câmara
Colaboradores: Arte - Iusse José Filho, Simone Zucas. **Revisão** - Suzete Stimpel. **Ilustração** - Sérgio Carreiras. **Fotografia** - Ivan Carneiro. **Designer Gráfico** - Tadeu Cerqueira Pereira. **Consultores** - Ângelo Ishi, Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima Ioiô e Wagner P. Hernandez. **Texto** - Ivan David Silva. **Tradutor** - Luís Fábio Marchesoni R. Mietto

PUBLICIDADE

Diretor de Publicidade: Claudio Santos
Supervisores de Contas: Afonso Palomares, Nilo Galdeano Bastos, Ricardo Santos
Gerente: Alaôr Machado
Contatos: Marcelo Cataldi, Nádia Lappas, Reginaldo Andrade
Marketing Publicitário: Denise Terranova
Coordenadores: Antonio Perissinoto, Igor Assan, José Soares

COMERCIAL

Diretora: Vera Helena Mirandez Gomes
Gerente de Planejamento e Controle: Ariovaldo Carrera Dias
Gerente de Produto: André Felipe D'Amato
Gerente de Promoções: Sandra Galli Ponsoni

Diretor Administrativo e Financeiro: Pedro Frazão
Azul Press-Gerente: Benjamin S. Gonçalves
Operações Editoriais: Rossane Gonçalves Costa
Diretora Responsável: Liège de Lima Dória Castelli

Ação Games é uma publicação quinzenal da Editora Azul S.A. **ISSN 0104-1630,** edição 45, outubro de 1993. **São Paulo - Redação e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479-900, tel: (011) 816-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389-970, fax: (011) 813-9115. **Rio de Janeiro**: Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - grupos 1534/35 - Centro - CEP 20020-080, tel: (021) 532-0313 (PABX), fax: (021) 532-1486, CP 4816. Circulação desta revista: **2ª quinzena de outubro/93. Números atrasados:** ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor das publicações Abril de sua cidade. Distribuída com exclusividade no país pela DINAP S/A - Distribuidora Nacional de Publicações, Caixa Postal 2505, Osasco - SP, Cep 06053-990, tel: (011) 810-5001 ramal 213 ou 244, fax: (011) 810-4800. **Serviço ao assinante:** tel. (011) 823-9222

ANER

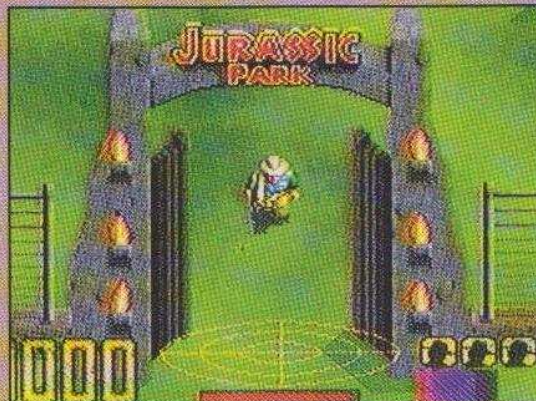
Fotolito: Grafcolor, Fotoline Ltda.
IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A

NÃO PERCA NA PRÓXIMA EDIÇÃO

SÃO SÓ 15 DIAS DE ESPERA!

MEGA
HAUNTING

Você é um fantasma que se diverte assustando uma família estranha. Sangue à vontade e bom humor num ótimo game de terror

SNES
JURASSIC PARK

Mais dinossauros. Uma versão bem diferente das outras. Adventure com toques de ação tipo Wolfenstein 3D

PC
GOBLIIINS

Os duendes estão soltos. E devem encontrar uma cura para o rei. Ferva os miolos com este game bonito, divertido e muito inteligente

SHOTS

• Fique por dentro das útimas novidades sobre o superconsole de 64 bits da Nintendo.
• E as novidades da Sega com Sonic: três games até o Natal e um desenho animado no ano que vem.

CARDS ANIMADOS SF2
Honda e Sagat

SEM AÇÃO GAMES NÃO HÁ JOGO

EDITORA
AZUL

NOSSAS PUBLICAÇÕES

CONTIGO
Atualidades - TV

BIZZ
Rock, Pop, Comportamento

LETRAS TRADUZIDAS
Fotos e Letras Traduzidas

SET
Cinema e Vídeo

SET 1000 VÍDEOS
Seleção dos Melhores Vídeos

OS CAMINHOS DA TERRA
Natureza, Aventuras e Ecologia

FLUIR
Surf

BOA FORMA
Ginástica, Esporte e Saúde

HORÓSCOPO
Astrologia

HORÓSCOPO ANUAL
Previsões

SAÚDE É VITAL
Prevenção e Saúde

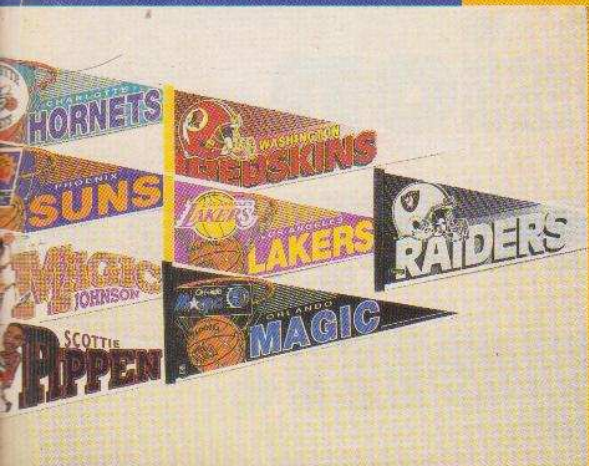
CARÍCIA
Comportamento Jovem

AÇÃO GAMES
O Mundo dos Games

NOSSOS ENDEREÇOS

São Paulo: Av. Nações Unidas, 5777 - CEP 05479-900 - Tel.: (011) 816-7866 - Fax: (011) 813-9115 - São Paulo - SP
Rio de Janeiro: Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - salas 1534/35 - Centro - Rio de Janeiro - CEP 20020-080 - Tel.: (021) 532-0313 - Fax: (021) 532-1486 - CP 4816

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE

Brasília: Espaço Com. Int. e Consult. Ltda. - SDS Ed. Venâncio, III - sala 202 - CEP 70300 - Brasília/DF - Tel.: (061) 223-2134 - Fax: (061) 226-3644
Campinas: CZ Press - Com. e Representações Ltda. - Rua Antônio Cesarino, 967 - CEP 13015-291 - Campinas/SP - Tel./Fax: (0192) 32-7975
Minas Gerais: M.A.M. Publicidade e Repres. Ltda. - Rua Timbiras, 1560 - sala 1904 - Ed. City Center - CEP 30140 - Belo Horizonte/MG - Tel.: (031) 224-9534 - Fax: (031) 226-2059
Paraná: M.L.C. - Representações Comerciais - R. Cândido de Abreu, 526 - cj. 604 - Bloco B - CEP 80530-905 - Curitiba/PR - Tel.: (041) 253-4048 - Fax: (041) 252-2844
Rio Grande do Sul: Print Sul - Av. da Azenha, 1502 - cj. 206 - CEP 90060 - Porto Alegre/RS - Tel./Fax: (051) 223-9528
Santa Catarina: By Speranza - Rua Dr. Alfredo Daura Jorge, 9 - Cond. Village II - Florianópolis/SC - Tel.: (0482) 32-0519

VENDAS ATACADO E VAREJO
R: DOMINGOS DE MORAIS, 1321
VILA MARIANA-SP - BRASIL
CEP 04009-003
TELS: (011) 573.4791 \
575.1190 FAX: 884.8920

TRAX NA CABEÇA!!!

HandyVision. O videogame que é uma viagem.

DYNACOM

A Dynacom é fera.

O VIDEOGAME QUE É UMA VIAGEM.